Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

06/15 · Ausgabe 218 · € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-[illegible]-ZONE.DE

4 194373 904501 06

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Toller Strategie-Knüller für 3DS oder nur heiße Luft? Unser Test verrät es!

Vorschau für Wii U

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Süße Wolle-Optik trifft auf klassisches Yoshi-Gameplay – wir haben die ersten drei Welten bereits durchgespielt!

PUZZLE & DRAGONS Z + SUPER MARIO EDITION

Test: Darum lässt uns der 3DS-Hit aus Fernost mit Mario-Auftritt nicht mehr los!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Einer der Vorwürfe, den sich Nintendo immer wieder anhören darf: „Nintendo macht ja nur die immer gleichen Spiele und konzentriert sich nur auf seine großen Reihen!“ Sicher, Big N pflegt fleißig seine großen Marken und liefert den Fans regelmäßig neues Futter. Doch gleichzeitig werden auch immer wieder neue Projekte von Nintendo finanziert, die oftmals sogar sehr experimentierfreudig sind. Ein aktuelles Beispiel dafür ist etwa *Code Name: S.T.E.A.M.*, das auf einen untypischen Mix aus Comic-Optik, Steampunk-Setting und Rundenstrategie-Gameplay aus der Schulterperspektive setzt. Wie gut diese Mischung aufgeht, erörtern wir in unserem Test der Handheld-Neuerscheinung. Mindestens genauso frisch ist auch *Puzzle & Dragons Z*, das ebenfalls auf eine wilde Mischung vertraut und Rollenspiel mit extrem fesselndem Puzzle-Gameplay der Sorte *Bejeweled* verbindet. Damit nicht genug, gibt es kostenlos noch ein *Mario*-thematisches Spin-off direkt zu *Puzzle & Dragons Z* dazu! Ob der Knobelspaß etwas für euch ist, erfahrt ihr wie üblich in unserem ausführlichen Test.

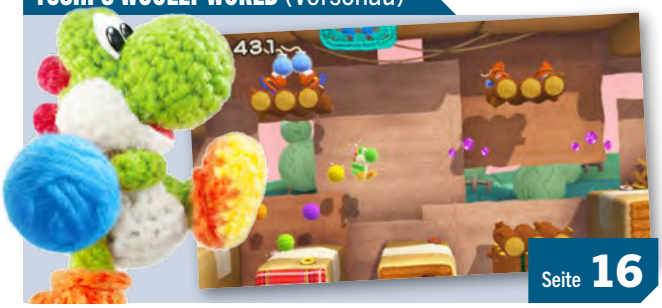
Aber auch wenn Nintendo eine seiner langjährigen Marken mit einem neuen Ableger beglückt, steckt eigentlich immer eine frische Idee oder ein neues Konzept dahinter. So auch bei *Yoshi's Woolly World*, das zwar klassisch-grandioses *Yoshi*-Gameplay bietet, dafür aber mit seinem einzigartigen und bis ins kleinste Detail liebevoll umgesetzten Wolle-Look für Abwechslung sorgt. Wir haben den kommenden Sommerhit für Wii U bereits ausführlich spielen können und unsere Eindrücke für euch in unserer Vorschau zusammengefasst. Außerdem beschäftigen wir uns in einer zehnseitigen Mega-Reportage mit den Höhen und Tiefen der Nintendo Wii sowie deren Spielehighlights, testen wie üblich die spannendsten Download-Veröffentlichungen im eShop und widmen uns im Retrobereich dem eher ungewöhnlichen Rollenspiel-Klassiker *Earthbound*.

Zu guter Letzt möchten wir uns herzlich bei euch für die rege Teilnahme an unserer großen Umfrage in den letzten zwei Ausgaben bedanken! Die wichtigste Erkenntnis: Praktisch alle Umfrageteilnehmer sind mit der N-ZONE in ihrer jetzigen Form und Zusammenstellung sehr zufrieden. Natürlich werden wir trotzdem immer am Ball bleiben und euer liebstes Nintendo-Magazin stetig verbessern.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

YOSHI'S WOOLLY WORLD (Vorschau)



Seite 16

Wir verraten, was Yoshis neues Abenteuer abseits des knuffigen Looks bietet.

PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO ED. (Test)

Seite 38

Wer *Pokémon Shuffle* mochte, wird *Puzzle & Dragons Z* regelrecht lieben!

AUF WiiDERSEHEN (Reportage)

Seite 74

Wir blicken zurück auf Nintendos erfolgreichste Heimkonsole.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Enttäuschung des Monats:**
  Die bisherigen zwei Yoshi-Amiibo werden nicht mit *Yoshi's Woolly World* kompatibel sein. Wer die Bonus-Funktionen im Wii-U-Hüpfer nutzen möchte, muss extra eine der im Juni erscheinenden Yoshi-Figuren aus Wolle kaufen!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Dieses Mal waren gleich zwei Tests gleichermaßen beliebt. Einerseits wollte der Großteil der Redaktion an *Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition* ran, andererseits stand der Test zum zweiten DLC-Paket für *Mario Kart 8* sehr hoch im Kurs.
- **Knapp verpasst:**
  In der letzten Ausgabe haben wir gerade so noch die Nintendo Direct vom 2. April unterbringen können, dieses Mal war uns das Glück aber nicht so hold. Um nur einen Tag verpasste die Nintendo Direct rund um *Splatoon* vom 7. Mai unseren Abgabetermin. So langsam beschleicht uns das Gefühl, dass uns Nintendo mit dem Timing der Nintendo Directs necken möchte.

DAS TEAM

HEFTINHALT 06/2015

VORSCHAU | YOSHI'S WOOLLY WORLD

LUKAS

Gewohntes Yoshi-Gameplay in knuddeliger Woll-Optik? Das kann ja nur gut werden! Wir konnten *Woolly World* anspielen.

START

Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU

Most Wanted ... 14

Wii U

Guitar Hero Live ... 22
Project Zero 5 ... 24
Shin Megami Tensei x Fire Emblem ... 20
Yoshi's Woolly World ... 16

3DS

Animal Crossing: Happy Home Designer ... 25
Fire Emblem ... 26

TEST

Charts ... 56
Das Team ... 29
Meinungsmache ... 30
Release-Termine ... 32
So testen wir ... 28
Top-Spiele ... 48

Wii U

Affordable Space Adventures (eShop) ... 60
Donkey Kong 64 (VC) ... 61
Mario Kart 8 DLC-Pack 2 ... 44
Mario Kart DS (VC) ... 65
Pandora's Tower (VC) ... 65
Sin & Punishment: Successor of the Skies (VC) ... 63
Super Mario 64 (VC) ... 58
Super Smash Bros. für Wii U DLC ... 46

3DS

Azure Striker Gunvolt (eShop) ... 62
Boxboy! (eShop) ... 64
Code Name: S.T.E.A.M. ... 34
Mighty Gunvolt (eShop) ... 63
Pokémon Rumble World ... 42
Puzzle & Dragons Z/ Super Mario Bros. Edition ... 38
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS DLC ... 46

ONLINE

Nintendo eShop ... 58

REPORTAGE & SPECIAL

Auf Wiidersehen ... 74

RETRO

Earthbound ... 68
N-ZONE-Zeitreise ... 72
Pixelpanne: Battletoads ... 66

SERVICE

Die neue digitale N-ZONE ... 90
Die N-ZONE-Superliga ... 88
Spielerforum ... 84

MEINUNGEN

Kolumne ... 96
Leserbriefe ... 92

FINALE

Heftvorschau ... 98
Impressum ... 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Affordable Space Adventure, Online 60
Animal Crossing: Happy Home Designer, Vorschau. 25
Azure Striker Gunvolt, Online 62
Battletoads, Retro 66
Boxboy!, Online 64
Call of Duty: Black Ops 3, Magazin 11
Code Name: S.T.E.A.M., Test 34
Deadly Creatures, Reportage 83
Donkey Kong 64, Online 61
Donkey Kong Country Returns, Reportage 83
Earthbound, Retro 68
Endless Ocean, Reportage 81
Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres, Reportage ... 81
Fire Emblem, Vorschau 26
Guitar Hero Live, Vorschau 22
Kirby und das magische Garn, Reportage/Vorschau 82/18
Lego Dimensions, Magazin 08
Mario Kart 8, Test 44
Mario Kart DS, Online 65
Metroid Prime Trilogy, Reportage 80
Micky Epic, Magazin 09
Mighty Gunvolt, Online 63
Mighty No. 9, Magazin 09
Muramasa: The Demon Blade, Reportage 82
Pandora's Tower, Online/Reportage 65/83
Pokémon Rumble World, Test 42
Pokkén Tournament, Magazin 11
Project Zero 5, Vorschau 24
Puzzle & Dragon Z/Puzzle & Dragon: Super Mario Bros. Edition, Test 38
Rayman Origins, Reportage 83
Red Steel 2, Reportage 83
Shin Megami Tensei x Fire Emblem, Vorschau 20
Silent Hill: Shattered Memories, Reportage 81
Sin & Punishment: Successor of the Skies, Online/Reportage 63/83
Super Mario 64, Online 58
Super Mario Galaxy, Reportage 79
Super Mario Galaxy 2, Reportage 79
Super Smash Bros. Brawl, Reportage 81
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS, Test 46
Super Smash Bros. für Wii U, Test 46
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Reportage 79
The Legend of Zelda: Twilight Princess, Reportage .. 82
Wario Ware: Smooth Moves, Reportage 82
Wii Sports, Reportage 81
Wii Sports Resort, Reportage 81
World of Goo, Reportage 83
Xenoblade Chronicles, Reportage 80
Yooka-Laylee, Magazin 06
Yoshi's Woolly World, Vorschau 16
Zack und Wiki: Der Schatz von Barbaros, Reportage 83

34

TEST | CODE NAME: S.T.E.A.M.

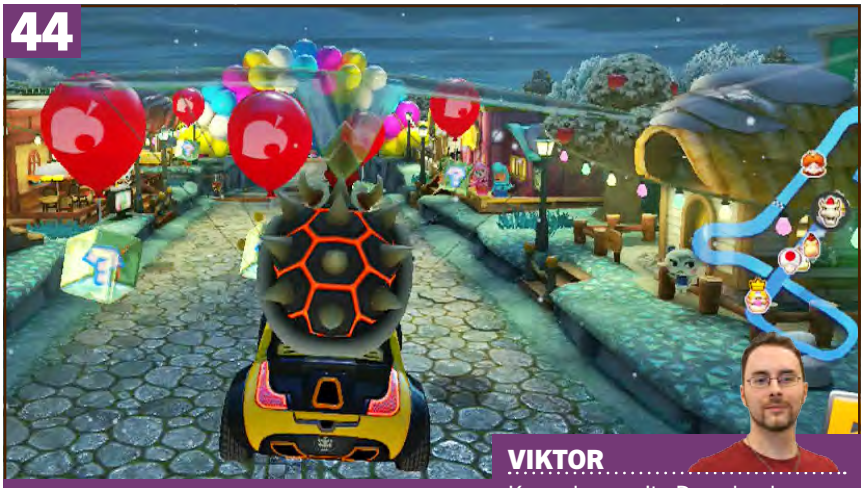
MARCO
Entwickler Intelligent Systems gilt als Strategie-RPG-Experte. Ist *Code Name: S.T.E.A.M.* also das erhoffte Meisterwerk geworden?

24

VORSCHAU | PROJECT ZERO 5

BENJAMIN
Was lange währt, bleibt hoffentlich gruselig – das Japano-Horrorspiel *Project Zero 5* kommt doch noch nach Europa!

44



TEST | MARIO KART 8 DLC-PACK 2

VIKTOR
Kann das zweite Download-Paket für den Funracer mit dem grandiosen ersten DLC mithalten?

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

YOOKA-LAYLEE

Wii U Wenn Banjo und Kazooie partout nicht wollen, müssen eben neue Hüpf-Helden ran!

Seit dem Aufkauf durch Microsoft hat sich die ehemalige Edelschmiede Rare nicht gerade mit Ruhm bekleckert und in den letzten Jahren primär wenig berauschende Kinect-Titel entwickelt. Vor allem aber war es der Xbox-360-exklusive dritte Ausflug von Banjo und Kazooie, der sämtliche Jump&Run-Tugenden über Bord warf und bei Fans der Reihe auf wenig Gegenliebe stieß. Weil dies anscheinend auch einigen ehemaligen Entwicklern des Studios sauer aufstieß, gründeten diese ein neue Entwicklerschmiede namens Playtonic und nahmen sich vor, einen geistigen Nachfolger im Stile der ersten beiden Abenteuer von Bär und Vogel zu entwickeln. Angekündigt unter dem Arbeitstitel *Project Ukulele*, wurde das nun offiziell als *Yooka-Laylee* bezeichnete Spiel auf Kickstarter gestellt – und brach dort sämtliche Rekorde! Nur wenige Stunden nach Start der Kampagne war das Mindestziel von knapp 237.000 Euro erreicht, nach nicht einmal einem Tag waren bis auf eines sämtliche Stretch Goals wie eine Lokalisierung, ein gleichzeitiger Release auf allen angepeilten Plattformen und ein Mehrspieler-Modus finanziert. Beim Schreiben dieser Zeilen stand das Projekt bei knapp 1,9 Millionen Euro und hatte noch satte 41 Tage Zeit, um zusätzliches Geld zu sammeln. Da sage noch einer, das Genre der 3D-Jump&Runs sei heutzutage nicht mehr gefragt und somit tot! In Gestalt des namensgebenden Chamäleons Yooka und der Fledermaus Laylee werden wir also voraussichtlich irgendwann im Oktober 2016 durch weitläufige Levels laufen, allerhand Bewegungsmanöver lernen, die vonnöten sind, um voranzukommen, und vor allem jede Menge Zeug sammeln – so wie man es eben auch in *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* getan hat! Übrigens: Wer das Spiel ebenfalls finanziell unterstützen will, sucht es auf www.kickstarter.com.

STEIGT KONAMI AUS?

Biz Die Anzeichen mehren sich, dass Konami aus dem Spielegeschäft aussteigen will.

Was mit einem vermeintlichen Aprilscherz begann, entwickelte sich im Laufe des Monats schnell zu einer besorgniserregenden Diskussion, die im schlimmsten Fall einen tiefen Riss in der Videospielbranche hinterlassen könnte: Offenbar befindet sich der Traditionshersteller Konami auf dem Rückzug und steigt aus der Entwicklung hochkarätiger Spiele aus. Den Stein ins Rollen brachte dabei die mögliche, später offiziell verkündete Trennung von Konami und dem langjährigen Mitarbeiter Hideo Kojima, welcher nicht nur so etwas wie das Gesicht der Firma darstellte, sondern mit *Metal Gear Solid* auch eine der einflussreichsten Videospielserien aller Zeiten erschuf. Anfang April begann Konami damit, Kojimas Namen aus den Credits von *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* zu entfernen. Zwar soll der Stardesigner das sich noch in Entwicklung befindliche Spiel bis zum September in trockene Tücher bringen, danach wird die Kojima-Konami-Ära jedoch definitiv zu Ende sein. Als wäre diese Nachricht nicht schon traurig genug, entfernte Konami Ende des Monats auch das Horror-Spiel *P.T.* aus dem Online Store der Playstation 4, welches als spielbarer Teaser zum mit Spannung erwarteten Gruselabenteuer *Silent Hills* gedacht war. Ein Sequel, das nicht mehr erscheinen wird, da Konami hier ebenfalls den Stecker gezogen hat. Der komplette Rückzug von der New Yorker Aktienbörse wirft nun die Frage auf: War es das mit Konami? Was genau hat das 1969 gegründete und im Videospielsektor zu den Pionieren zählende Unternehmen vor? Wenn man sich anschaut, dass die Anzahl der großen Spieleveröffentlichungen von Konami in den letzten Jahren rapide abgenommen hat, kann man zu Recht das Schlimmste befürchten: Neben *Pro Evolution Soccer 2015* wird *Metal Gear Solid 5* das einzig große Spiel von Konami in diesem Jahr sein.

Der spielbare Teaser *P.T.* sorgte mit fantastischer Grafik und rätselhaftem Design für tolle Atmosphäre. Das angekündigte Hauptspiel wird leider nie erscheinen.

Finstere Aussichten für Snake? Mitnichten: Konami hat angekündigt, dass es mit *Metal Gear Solid* weitergehen soll. In welcher Form, sagte das Unternehmen nicht.

CASTLEVANIA-NACHFOLGER KOMMT

Biz Koji Igarashi bringt mit seiner Internetseite die Gerüchteküche zum Brodeln.

Sofern euch der Name des Japaners auf Anhieb nichts sagen sollte, wird es mit Sicherheit sein Portfolio: Bevor Koji Igarashi 2014 bei Konami seinen Hut nahm, um sein eigenes Entwicklerstudio zu gründen, verdiente er sich als Produzent der *Castlevania*-Reihe seine Brötchen. Von *Symphony of the Night* bis hin zu *Harmony of Despair* galt er als das bekannte Gesicht hinter der Vampir-Saga. Seit seinem Weggang ist Igarashi wohl nicht untätig geblieben, denn nun hat er sich in Form einer Teaser-Seite zurückgemeldet. Auf www.swordorwhip.com, zu Deutsch „Schwert oder Peitsche", könnt ihr euch für eine der beiden klassischen *Castlevania*-Waffen entscheiden – Igarashi selbst sitzt dabei auf seinem Thron und weist dabei optisch unübersehbare Gemeinsamkeiten mit Graf Dracula aus *Symphony of the Night* auf. Als würden diese Anspielungen nicht schon genug verdeutlichen, dass Igarashi an einem inoffiziellen *Castlevania*-Nachfolger arbeitet, setzt der offizielle Projekt-Hashtag #igavania dem Ganzen noch die Krone auf.

LEGO DIMENSIONS

Wii U Der dänische Spielzeugriese steigt mit eigener Marke in das Geschäft der NFC-Figuren ein.

Die *Skylanders* von Activision haben es mit einem Milliardenerfolg vorgemacht, Nintendo und Disney zogen mit ihren Amiibo-Figuren bzw. *Disney Infinity* erfolgreich nach. Jetzt haben Lego und Warner Bros. Interactive angekündigt – allzu überraschend kommt dieser Schritt wohl nicht –, mit einer eigenen Variante in den hart umkämpften Markt einzusteigen. Entwickelt wird das Spiel passenderweise von Traveller's Tales, die sich in den vergangenen Jahren schon mit vielen Lego-Titeln einen Namen gemacht haben. Das Konzept von *Lego Dimensions* orientiert sich dabei sehr am Platzhirsch *Skylanders*: Bösewichte aus den verschiedensten Universen haben damit begonnen, andere Welten zu überfallen, was von euch natürlich verhindert werden muss. Im rund 100 Euro teuren Grundspiel werden neben den Figuren zu Gandalf, Batman, seinem Batmobil und Wyldstyle auch genügend Lego-Steine enthalten sein, um das NFC-Portal zu bauen. Weitere Packs wurden ebenfalls schon angekündigt. Erscheinen soll *Lego Dimensions* am 29. September 2015.

BRAVELY SECOND STARTET IN JAPAN GROSS DURCH

3DS Die Fortsetzung des Überraschungshits lässt zum Start alle Konkurrenten hinter sich. Bislang aber leider nur im Heimatland.

Am 23. April kam mit *Bravely Second: End Layer* eines der wichtigsten 3DS-Spiele von Square Enix dieses Jahres auf den Markt – zumindest in Japan, denn für einen Release in Europa oder die USA gibt es bislang noch keinen Termin. Angesichts dessen, dass die Fortsetzung von *Bravely Default* in der ersten Verkaufswoche für sehr gute Zahlen sorgte, ist eine Veröffentlichung in den hiesigen Gefilden aber wohl nur noch eine Frage der Zeit. Genau 100.047 Exemplare des Spiels wurden in der Debütwoche an den Rollenspielfan gebracht. Damit lässt *Bravely Second: End Layer* die zeitgleich gestarteten Konkurrenten weit hinter sich. Das PS3-Spiel *The Idolm@ster: Cinderella Girls G4U!* etwa kam gerade einmal auf 24.341 Exemplare, *Hyperdimension Neptunia Victory 2* für das Nachfolgersystem PS4 erreichte noch 22.609 verkaufte Einheiten. Wie gesagt, diese Zahlen beziehen sich allein auf die erste Startwoche und sind mittlerweile natürlich längst nicht mehr akkurat. Sie machen allerdings klar, mit was für einem deutlichen Abstand *Bravely Second: End Layer* seinen Vorsprung ausbauen konnte. Es bleibt abzuwarten, ob das 3DS-Rollenspiel auch im Ausland so gut starten wird.

AMIIBO-NACHSCHUB SOLL GROSSE NACHRAGE STILLEN

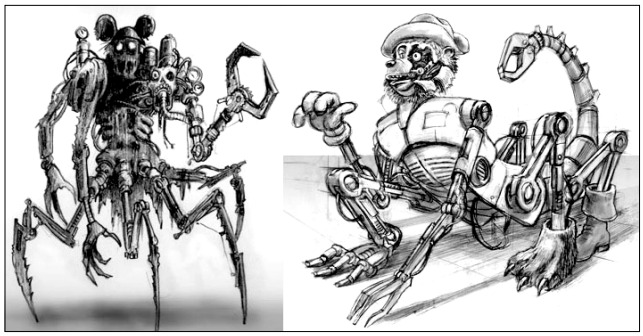
Biz Nintendo bezieht Stellung zur weltweiten Knappheit verschiedener Amiibo und verspricht schon in naher Zukunft Besserung.

All den engagierten Sammlern da draußen, zu denen auch viele Leser der N-ZONE gehören, ist die Problematik nicht fremd: Viele Editionen diverser Amiibo-Figuren sind schon im Vorverkauf nur mit Glück zu ergattern, da ihre Auflage sehr knapp bemessen ist. Wer sich keinen Amiibo sichern konnte, schaut meist in die Röhre und muss es auf diversen Auktionsplattformen oder bei Kleinhändlern noch einmal probieren – und muss angesichts der horrenden Preise meist einen weiteren Fehlschlag einstecken. Viele Fans machen vor allem Nintendo für diesen künstlich herbeigeführten Preiskampf verantwortlich. Nun hat das Unternehmen in einer Pressemitteilung auf dieses weltweit auftretende Problem reagiert und Besserung gelobt. So möchte man in Zukunft teils vergriffenen Modellen eine zweite Auflage spendieren und von ganz neuen Figuren mehr Exemplare herstellen – über einen genauen Zeitrahmen schwieg man sich allerdings aus. Die kürzlich vorgenommene Aufstockung des Marth-Amiibo war wohl bereits ein erster Schritt dieses Plans. Gleichzeitig vermeldete Nintendo jedoch, dass man auch in Zukunft nicht garantieren könne, dass jeder Amiibo zu absolut jedem Zeitpunkt zum Normalpreis von 15 Euro verfügbar sein werde.

MICKY'S GEHEIME AKTEN

Biz Warren Spector spricht über den Entwicklungsprozess beider *Micky*-Titel.

Auch wenn *Disney Micky Epic*, das vor einigen Jahren exklusiv für die Wii erschien, den vielen Vorschusslorbeeren nicht ganz gerecht werden konnte und der zweite Teil gerade einmal mittelprächtige Wertungen einfuhr, stellt es konsolenübergreifend nach wie vor eines der herausragendsten Videospiel-Konzepte dar. Designer-Legende Warren Spector, dessen führende Hand unter anderem wegweisende Meisterwerke wie *System Shock* oder *Deus Ex* hervorbrachte, plauderte auf der Internetplattform Reddit nun offen über den Entstehungsprozess beider *Micky*-Titel, welche ebenfalls von ihm entwickelt wurden. Dabei kam unter anderem raus, dass ein Spiel zum Mäuserich ursprünglich gar nicht zur Debatte stand – diese Idee sollte erst mit der Zeit klarere Formen annehmen. Für Spector stand jedoch fest, dass das Design des Spiels klar düstere Züge annehmen sollte, wie frühe Konzeptzeichnungen (links) verdeutlichen. Allerdings war ihm ebenso klar, dass er eine Linie finden musste, mit der auch Disney zufrieden sein würde. Immerhin ging es darum, Micky nicht als Monster darzustellen! Zu seiner Überraschung wurden Spector und seinem Team viele Freiheiten gegönnt, wozu auch das Verwenden von lange vergessenen Figuren wie Oswald gehörte. Ob es jemals zu einem dritten Teil kommen wird, hängt laut Warren Spector ganz von Disney ab.



MAJORA-LAMPE BEI FANS HEISS BEGEHRT

Biz Wer das Kleinod haben möchte, muss fleißig sammeln – oder die Brieftasche öffnen.

Nach der Amiibo-Meldung (siehe linke Seite) gleich ein weiterer neuer Eintrag in der Reihe „Nintendo verbaut sich durch zu geringe Stückzahlen ihrer Produkte und seltsame Verkaufsstrategien satte Gewinne im Merchandise-Geschäft": Eine kleine Tischlampe im *Majora's Mask*-Design, die Club-Nintendo-Mitglieder für stolze 6.000 Sterne ergattern können, wandert derzeit für bis zu 200 Euro über die virtuellen Ladentische von Online-Auktionsportalen. Diese Tatsache beweist, wie groß die Nachfrage der treuen Fans des Mario-Konzerns nach Sammlerstücken rund um *Super Mario*, *The Legend of Zelda* und Co. ist. Ein offizieller, regulärer Verkauf des Schmuckstücks außerhalb des Sterne-Katalogs ist allerdings trotzdem nicht geplant.

MIGHTY NO. 9 ERSCHEINT IM SEPTEMBER

Wii U Neben der Download-Variante wird es auch eine Retail-Version auf Disc geben.

Während der kleine Roboter Beck schon in dieser Ausgabe das Erbe von Mega Man mit einem Gastauftritt in *Mighty Gunvolt* hochhält, lässt sein eigenes Spiel immer noch auf sich warten. Nach mehreren Verschiebungen hat das Entwicklerstudio comcept nun angekündigt, dass sich das Spiel ein letztes Mal verschieben wird, nämlich auf kommenden September. Ärgerlich für alle jene, die das Projekt seit der Initialisierung auf Kickstarter unterstützen, aber es gibt auch Positives zu vermelden: Wenn das Spiel am 18. September auf Wii U und weiteren Plattformen erscheint, werdet ihr auch zu einer echten Retail-Fassung greifen können. Diese wird mit 29,99 Euro rund zehn Tacken mehr kosten als die Version zum Herunterladen, doch sind hier bereits sämtliche DLC-Komponenten enthalten, welche sonst nur den Unterstützern des Projekts vorbehalten bleiben würden. Inhalt: neue Charaktere, Bosse und Stages.

ACE ATTORNEY ARTBOOK

Biz Die wohl unterhaltsamste Anklageschrift auf diesem Planeten.

Auch wenn der bislang letzte Gerichtsfall von Staranwalt Phoenix Wright nun schon knappe 1 1/2 Jahre zurückliegt, hindert dies Capcom nicht daran, in die Berufung zu gehen und den Fall neu aufzurollen. Zu diesem Zweck hat sich der japanische Traditionshersteller ein weiteres Mal die Comicbuch-Spezialisten von Udon Entertainment ins Boot geholt. Gemeinsam mit Udon plant Capcom nun, ein 240 Seiten starkes Artbook zu *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* auf den Markt zu bringen. Dort soll alles enthalten sein, was sich der Fan für ein solch gedrucktes Werk zu wünschen vermag. Neben frühen Design-Skizzen, welche den Entstehungsprozess der charmanten Hauptfiguren und Antagonisten dokumentieren, gibt es natürlich auch große Charakterprofile, die interessante Hintergrunddetails ans Tageslicht bringen, welche *Ace Attorney*-Anhängern vielleicht noch nicht bekannt waren. Komplettiert wird das umfangreiche Werk mit offiziellen Artworks, Storyboards und auch einigen neuen Werken, die bislang noch nicht veröffentlicht wurden. Es ist im doppelten Sinne nicht das erste Mal, dass Capcom und Udon Entertainment erfolgreich zusammenarbeiten. Von *Street Fighter* über *Darkstalkers* bis hin zu *Mega Man* hat das in Kanada ansässige Unternehmen schon mehrfach bekannte Capcom-Marken ins rechte Licht gerückt. Bei *Ace Attorney* ist es sogar schon das zweite Mal, dass Udon ein Artbook herausbringt: Bereits 2010 durften Fans in einem 236 dicken Schmöker blättern. Das neueste Werk wird am 9. Juni 2015 erscheinen, der Preis liegt bei ungefähr 30 Dollar – wann das Buch auch offiziell in Deutschland erscheint, konnte bis zum Redaktionsschluss nicht in Erfahrung gebacht werden. Das Urteil lautet: Fans des charismatischen Anwalts müssen sich dieses Buch auf jeden Fall zulegen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

741: Die gigantische Spielewelt von *Xenoblade Chronicles* hätte ursprünglich noch größer sein sollen: Hacker fanden im Code der Wii-Version versteckt eine weitere, bis auf Kleinigkeiten vollständig fertiggestellte Umgebung, die im fertigen Spiel nur in einer Zwischensequenz zu sehen ist. Dem Dateinamen zufolge handelt es sich dabei um die „Linke Schulter des Bionis".

742: Melia, ein Mitglied der Heldentruppe in *Xenoblade Chronicles*, verfügt als einzige Figur aus dem Kreis der Protagonisten über einen Nachnamen. Er lautet Antiqua.

743: Takamaru, der Samurai aus dem NES-Spiel *The Mysterious Murasame Castle* und Namenspate der *Nintendo Land*-Attraktion „Takamarus Ninja-Festung", war zu Beginn der Entwicklung von *Super Smash Bros. für Wii U und Nintendo 3DS* als spielbare Figur geplant. Letztendlich entschied sich Nintendo jedoch gegen ihn, da es bereits zu viele Schwertkämpfer im Spaß-Prügler gab. Takamarus bereits fertiggestelltes *Smash Bros.*-Design wurde aber trotzdem für seine Trophäe verwendet.

744: Bei dem Pikachu, mit dem man in den *Super Smash Bros.*-Spielen in den Kampf ziehen kann, handelt es sich um ein männliches Exemplar. Woran man das erkennen kann? Der Schweif weiblicher Pikachus hat eine andere Form als jener der männlichen und erinnert entfernt an ein stilisiertes Herz.

745: Die Wii U verfügt über eine versteckte Option, mithilfe derer man die automatische Ruhemodus-Funktion von externen Festplatten deaktivieren kann. Dazu muss man im Optionen-Menü den Punkt „Datenverwaltung" auswählen und dort gleichzeitig die Tasten Plus, Minus sowie das Steuerkreuz nach unten drücken und ein paar Sekunden lang halten. Hach, da fühlen wir uns ja fast an selige Cheatmenü-Zeiten erinnert!

746: In *Animal Crossing: New Leaf* für den Nintendo 3DS wird immer sonntags und montags um 03:33 Uhr eine mysteriöse Alien-Botschaft auf den Fernsehgeräten übertragen. Gruselig!

747: Die Melodie, die man beim Betreten von Funky Kongs Flugshop in *Donkey Kong Country* zu hören bekommt, war eigentlich für ein völlig anderes Spiel geplant. Tatsächlich war das Stück ursprünglich für *Killer Instinct* komponiert worden, wurde dort jedoch aus nicht bekannten Gründen nicht verwendet.

748: Hört man in *Luigi's Mansion 2* bei der Musik im Fahrstuhl genau hin, erkennt man, dass es sich dabei um die Melodie aus dem Pausemenü von *Mario Strikers Charged Football* handelt. Sowohl Luigis zweites Grusel-Abenteuer als auch Marios Spaß-Bolzerei wurden vom Studio Monster Games entwickelt.

749: Das erste fertiggestellte Monster der ersten *Pokémon*-Generation war Rizeros. Somit ist es im Grunde das älteste Taschenmonster aus der traditionsreichen RPG-Serie überhaupt.

750: Das Musikstück „Master Core" aus *Super Smash Bros. für Wii U/Nintendo 3DS* beinhaltet eine Abfolge an Piepgeräuschen. Hierbei handelt es sich um einen Morsecode, welcher übersetzt nichts anderes als „Master Core" lautet.

POKKÉN TOURNAMENT

Wii U Die Geister, die ich rief: Das Grinsegespenst Gengar hat sich fürs Turnier eingetragen.

Die Pokémon stürmen die Spielhalle: Mit *Pokkén Tournament* entwickelt Arcade-Spezialist Bandai Namco, auf deren Konto unter anderem die sehr erfolgreiche *Tekken*-Serie geht, momentan ein 3D-Fighting Game, in dem sich die bekanntesten Taschenmonster einen handfesten Schlagabtausch liefern. Da leider nicht allen 720 Pokémon ein Platz im Kader gewährleistet werden kann, sind freie Plätze natürlich sehr begehrt. Fans des Schattenpokémons Gengar haben nun allen Grund zur Freude, denn der hämisch grinsende Geist wurde in die Reihen der bestätigten Kombattanten aufgenommen. Neben seinen typischen Attacken wird Gengar im Kampf auch Zugriff auf seine Mega-Evolution haben. Durchaus eine erfreuliche Nachricht, doch gibt es leider nach wie vor keine Informationen darüber, ob und wann *Pokkén Tournament* auch für Heimkonsolen umgesetzt wird. Bereits vor einigen Monaten berichteten wir darüber, dass das Beat 'em Up, anders als die üblichen Fighting Games in einer Spielhalle, nur mit einem speziellen Controller spielbar sein wird, der ganz klar an ein übliches Gamepad angelehnt ist. Dies macht es umso wahrscheinlicher, dass *Pokkén Tournament* auch auf der Wii U erscheinen wird. Wir gehen davon aus, dass Nintendo auf der E3 neue Infos liefern wird. *Pokkén Tournament* wird im Sommer in den Arcades starten.

DISNEY INFINITY 3.0

Wii U Habt ihr die Erschütterung der Macht gespürt? Disney setzt seine erfolgreiche NFC-Reihe fort.

Als wäre die Ankündigung eines neues Herausforderers (siehe Seite 8) in der NFC-Arena nicht schon genug, meldet sich nun auch Disney zurück. Im kommenden Herbst wird das hauseigene *Disney Infinity 3.0* in die nächste Runde starten und sich dieses Mal vor allem auf das 2012 eingekaufte *Star Wars*-Universum konzentrieren. Dabei sollen Fans von sowohl der alten als auch der neuen Trilogie auf ihre Kosten kommen, das Starter-Paket kommt aber vor allem den jüngeren Jedi-Rittern und Sith-Anhängern entgegen. Neben dem Hauptspiel von *Disney Infinity 3.0* erhaltet ihr je eine Figur von Ahsoka Tano und Anakin Skywalker, eine dazugehörige Base, einen transparenten Playset-Stein sowie eine Webcode-Karte, welche ihr zum Freischalten der PC- und Mobile-Version benötigt. Erweiterungssysteme und spezifische Playsets sind natürlich ebenfalls schon in Planung, wie zum Beispiel *Star Wars: Rise Against the Empire*, bei dem Luke Skywalker und Co. die Hauptrolle spielen werden. Sofern der Todesstern Disney nicht dazwischenfunkt, ist der Release für den kommenden Herbst vorgesehen.

KOMMT CALL OF DUTY FÜR Wii U?

Wii U Treyarch entwickelt *Black Ops 3* nicht für Wii U, Activision will aber nichts ausschließen.

Während *Call of Duty: Black Ops 2* und Ghosts noch für die Wii U erschienen, blieb das letztjährige *Advanced Warfare* Playstation-, Xbox- und PC-Spielern vorbehalten. Auch vom vor Kurzem angekündigten *Black Ops 3* wird es aller Voraussicht nach keine Fassung für die Nintendo-Konsole geben – zumindest arbeitet Entwicklerstudio Treyarch nicht an einer ebensolchen. Pubisher Activision will eine Zukunft der Shooter-Serie auf der Wii U aber nicht kategorisch ausschließen. Auch eine Umsetzung von *Black Ops 3* durch ein anderes Studio liegt im Bereich des Möglichen – so wie es in der Vergangenheit schon mehrmals der Fall war. De facto lautet die offizielle Aussage, dass man „zurzeit" keine Ankündigung des Spiels für andere Plattformen außer PS4, Xbox One und PC machen wolle. Stutzig macht in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass es seit Kurzem möglich ist, die eigene Nintendo ID mit Activisions Homepage zu verknüpfen. Also doch ein *Black Ops 3*-Hinweis – oder erwartet uns etwa eine verspätete Umsetzung von *Advanced Warfare*?

DIE BESTEN SPIELE DEUTSCHLANDS

Biz Überarbeitetes Konzept, jede Menge neue Preise: am 21. April 2015 wurde in Berlin im Rahmen einer Gala der Deutsche Computerspielpreis in mehreren Kategorien verliehen.

„Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin“, hieß es am 21. April für die deutsche Video- und Computerspielbranche. Im kultigen e-werk traf man sich zur Verleihung des alljährlichen Deutschen Computerspielpreises. Dabei waren zahlreiche Prominente aus Musik, Film und Fernsehen, die auch als Laudatoren auftraten und der Veranstaltung Glanz und Relevanz auch über die Spielebranche hinaus verliehen.

Viele neue Kategorien

Der Deutsche Computerspielpreis wurde in diesem Jahr erstmals in 14 Kategorien vergeben, von denen aber nicht alle mit einem Preisgeld dotiert waren. Neu waren in diesem Jahr unter anderem drei internationale Awards und ein Publikumspreis, für den Spieler bis kurz vor Veranstaltungsbeginn abstimmen konnten. Die Auswahl der Gewinner in den anderen Kategorien fand im Vorfeld in zahlreichen Meetings diverser Jurys statt und war natürlich eng gesteckten Regeln unterworfen.

Überraschende Sieger

Bei der Verleihung der Preise gab es durchaus ein paar Überraschungen: Einer der ganz großen Gewinner des Abends war das Antikriegsspiel *This War of Mine* von 11Bit Studios, das gleich zwei internationale Awards absahnen konnte. Ebenfalls doppelt prämiert wurde das bockschwere Actionspiel *Lords of the Fallen* (Bestes Spiel und Beste Inszenierung), für das die Entwickler von Deck 13 obendrein insgesamt 105.000 Euro einheimsten. Der Publikumspreis ging sehr überraschend an *Dark Souls 2*, den härtesten japanischen Konkurrenten von *Lords of the Fallen*, welches zugleich als großes Vorbild für das Spiel gilt.

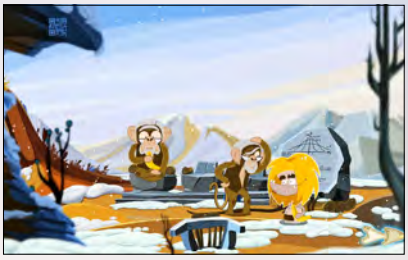
DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

DIE GEWINNER

LORDS OF THE FALLEN
(Deck13, CI Games S.A.)

Beste Inszenierung
30.000 Euro Preisgeld
&
Bestes Deutsches Spiel
75.000 Euro Preisgeld

FIRE
(Daedalic Entertainment)

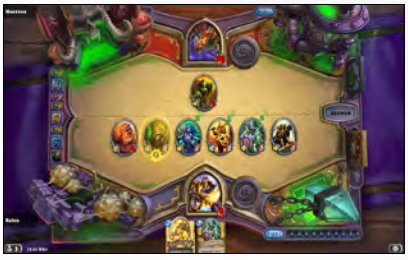


Bestes Kinderspiel
50.000 Euro Preisgeld

THE LAST TINKER: CITY OF COLOURS
(Mimimi Productions)

Bestes Gamedesign
30.000 Euro Preisgeld

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT
(Blizzard)

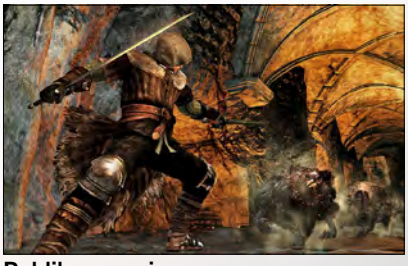


Bestes Internationales Multiplayer-Spiel

THIS WAR OF MINE
(11Bit Studios, Koch Media)

Bestes Internationales Spiel &
Beste Internationale Neue Spielwelt

DARK SOULS 2
(From Software, Bandai Namco Entertainment)



Publikumspreis

Bestes Jugendspiel
TRI: OF FRIENDSHIP AND MADNESS
(Rat King Entertainment, Rising Star Games)
50.000 Euro Preisgeld

Bestes Serious Game
UTOPOLIS
(Reality Twist, Nemetschek Stiftung)
30.000 Euro Preisgeld

Bestes Nachwuchskonzept
INBETWEEN
(Hochschule Trier)
30.000 Euro Preisgeld

UNDER RAID
(Hochschule Darmstadt / Mediencampus Dieburg)
20.000 Euro Preisgeld

SIMON COOKS
(SAE Institute Köln)
10.000 Euro Preisgeld

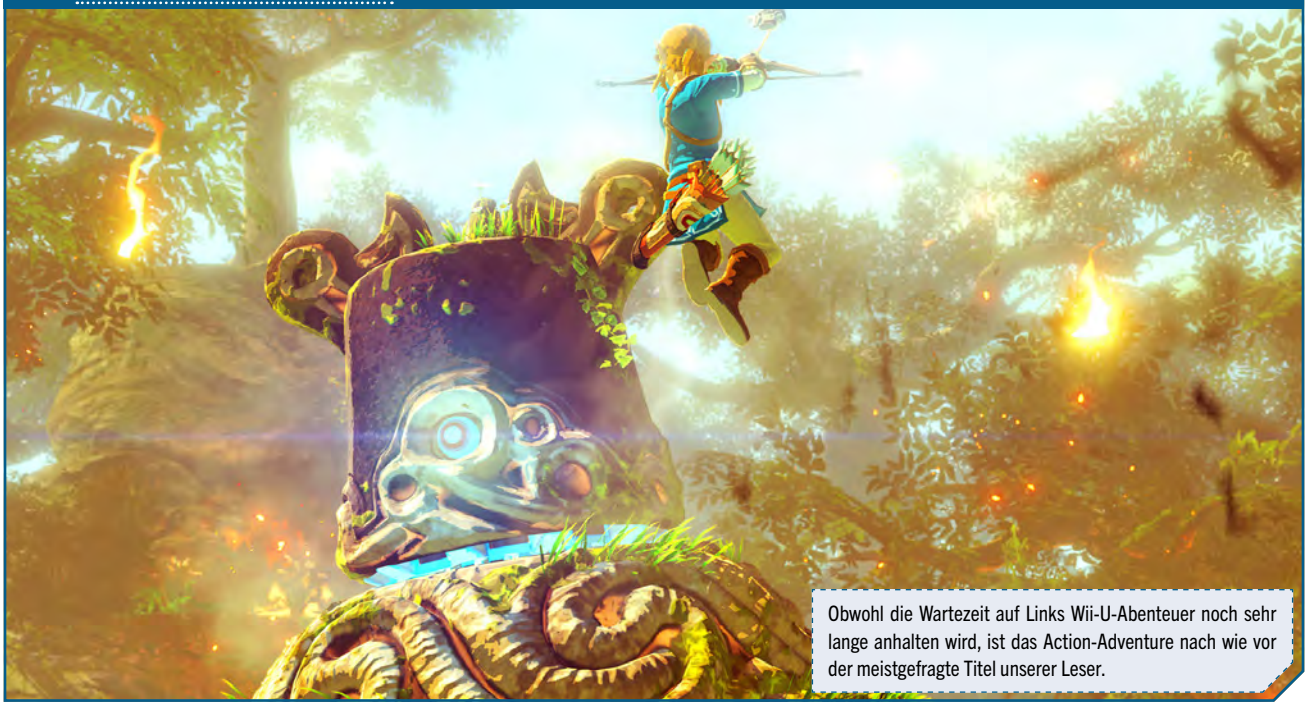
Bestes Mobiles Spiel
RULES!
(The Coding Monkeys)
30.000 Euro Preisgeld

Beste Innovation
SPIEL DES FRIEDENS
(Studio Fizbin, Landesmuseum für Kunst und Kultur Münster)
30.000 Euro Preisgeld

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

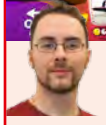
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2016



Obwohl die Wartezeit auf Links Wii-U-Abenteuer noch sehr lange anhalten wird, ist das Action-Adventure nach wie vor der meistgefragte Titel unserer Leser.

REDAKTIONS-TOP-5

1 SPLATOON (Wii U)



Wenn ihr diese Zeilen lest, verpassen wir bereits der Welt von *Splatoon* einen neuen Anstrich und legen uns mit den Oktolingen an.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2016
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

4 FIRE EMBLEM (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2016
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Strategie

5 YO-KAI WATCH (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Noch nicht bekannt
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Level-5 **Genre:** Rollenspiel

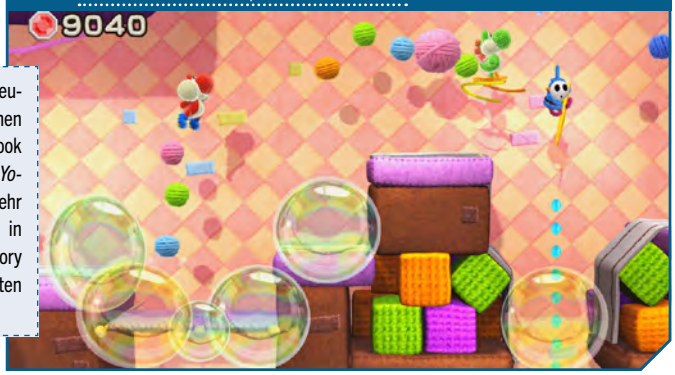
2 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 29. Mai 2015

Mit *Splatoon* möchte Nintendo das Shooter-Genre ähnlich neu interpretieren, wie es *Mario Kart* seinerzeit mit dem Rennspiel-Segment tat. Wir sind gespannt, ob das klappt!

3 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 26. Juni 2015



Yoshis Wolleabenteuer verbindet einen superknuffigen Look mit klassischem *Yoshi*-Gameplay. Mehr dazu erfahrt ihr in unserer Titelstory gleich zwei Seiten weiter.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

In Japan ist Nintendos episches Mega-Rollenspiel nun endlich erschienen. Wann es in Europa so weit ist, möchte Big N aber immer noch nicht verraten. Vielleicht gibt es ja zur E3 neue Infos und sogar ein Datum.

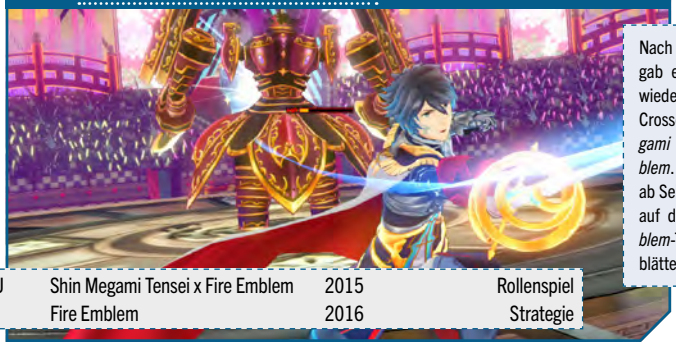
5 MARIO MAKER (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Level-Editor/Jump & Run **Termin:** September 2015

Im September können *Mario*-Fans ihrer Kreativität freien Lauf lassen und eigene Levels basteln. Wir sind schon jetzt auf die vielen tollen Ideen gespannt.

6 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016



Nach langer Funkstille gab es im April endlich wieder Neuigkeiten zum Crossover-Spiel *Shin Megami Tensei X Fire Emblem*. Alles dazu lest ihr ab Seite 20. Und wer sich auf den neuen *Fire Emblem*-Teil für 3DS freut, blättert fix zur Seite 26.

Wii U	Shin Megami Tensei x Fire Emblem	2015	Rollenspiel
3DS	Fire Emblem	2016	Strategie

7 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

8 CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 15. Mai 2015

9 PUZZLE & DRAGONS Z (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Geschick **Termin:** 8. Mai 2015

10 STARFOX (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2015

Wii U

GESPIELT

AMIIBO

YOSHI'S WOOLLY WORLD

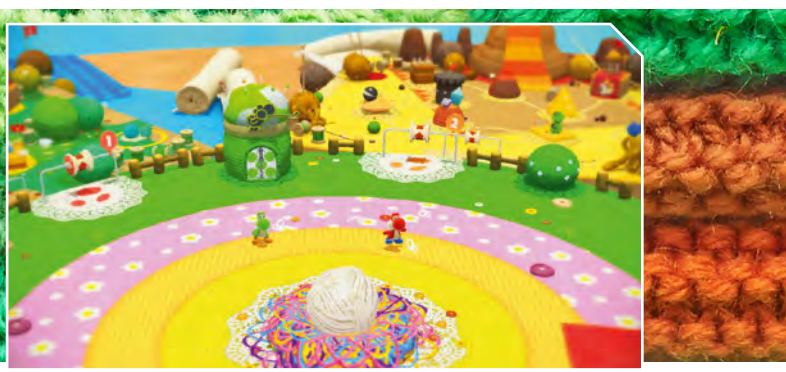
Jump & Run Kirby durfte bereits auf der Wii ein wolliges Abenteuer erleben. Nun ist Nintendo-Kamerad Yoshi dran – er bekommt auf der Wii U einen potenziell ebenso hinreißenden Hüpfausflug.

Ist es möglich, den ohnehin schon wahnsinnig knuddeligen und bei Fans aller Altersstufen sehr beliebten Kult-Dino Kirby noch putziger zu machen? Nun, *Yoshi's Woolly World* beweist, dass es tatsächlich machbar ist: Anstatt durch Levels in Standard-Grafik hüpfen wir hier durch Abschnitte, die aussehen, als wären sie vollständig aus gestrickter Wolle, Stoffen und anderen Bastelmaterialien gestaltet. Doch nicht nur das: Auch der Held selbst wandert in Woll-Optik durch die Welt. Wir durften die ersten drei Ober-Abschnitte des zuckersüßen Abenteuers bereits spielen und waren dabei nicht nur von der herzallerliebsten Grafik reichlich angetan.

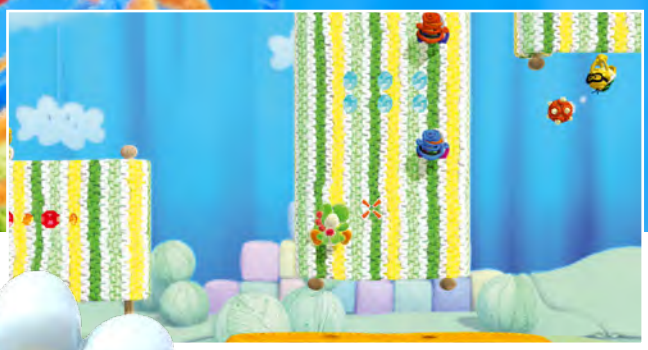
Verwollt und aufgedröselt!

Die Handlung des Abenteuers entspricht dem, was man von Nintendo-Hüpfern gewohnt ist – soll heißen, sie ist in Wahrheit vollkommen irrelevant und dient nur als seichtes Gerüst für die Hüpf-Action. In diesem Fall ist es wie fast immer in den Yoshi-Titeln wieder einmal die böse Hexe Kammy Koopa, welche die Ereignisse in Gang setzt und beinahe alle Yoshis mit einem Zauber in ihre Woll-Einzelteile zerlegt. Als einzige verbleibende Dinos ihrer Heimat machen sich der grüne und der rote Yoshi auf, um ihre Freunde zu retten. Hierzu begeben sie sich in voraussichtlich sechs thematisch unterschiedliche Welten – wir waren in einer Wiesen-Landschaft, einer Wüste und einer Süßigkeiten-Welt unterwegs – mit jeweils acht großen 2D-Levels. Verbunden werden sie durch eine frei begehbare 3D-Hubworld im Stil von *Super Mario 3D World*, welche im direkten Vergleich aber deutlich kleiner und einfacher strukturiert ausfällt. Von hier aus haben wir auch Zugriff auf diverse Yoshi-Häuser, in denen wir etwa den Klängen des Spiels lauschen, auf die Amiibo-Funktionen zugreifen oder aus verschiedenen Yoshi-Designs wählen können.

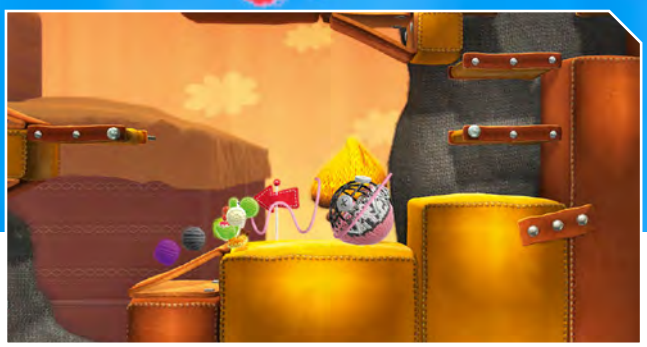
Die Bossgegner folgen der üblichen Nintendo-Struktur: drei Mal draufklopfen und gut ist's. Spaß machen die regelmäßigen Auseinandersetzungen aber dennoch.



Ähnlich wie in *Super Mario 3D World* können wir die Oberwelt frei erkunden. Wir und unser Mitspieler haben zudem Zugriff auf verschiedene Ingame-Galerien.



An diesen Wollwänden kann der grüne Kuscheldrache entlangkrabbeln – seine Feinde allerdings auch.



So ein Kettenhund verliert schnell seinen Schrecken, wenn er erst einmal mit bunter Wolle umwoben ist. Anschließend kann Kirby ihn durch den Level kugeln.

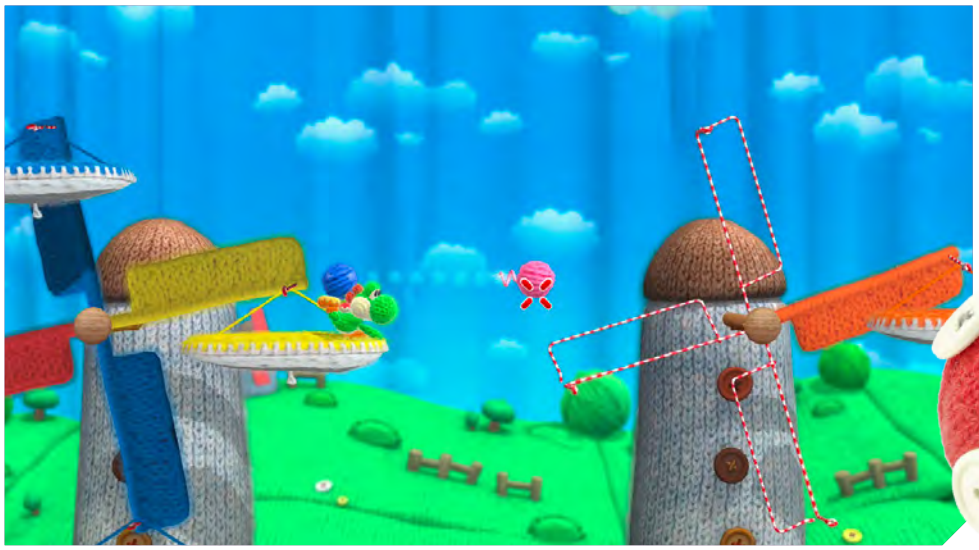
Bis es so weit ist, wollen die entsprechenden Goodies aber natürlich erst einmal in den Levels freigeschaltet werden. Der beeindruckenden Woll-Optik zum Trotz präsentiert sich das Gameplay sehr klassisch: Yoshi verfügt über all jene Fähigkeiten, welche wir auch aus den *Yoshi's Island*-Spielen kennen. Somit kann er etwa Gegner schlucken und verdauen und das wollige Ergebnis dieser Aktion anschließend werfen oder hinter sich herziehen. Außerdem kann er einen praktischen Strampel-Sprung ausführen, der ihn auch größere Abgründe mühelos überwinden lässt, eine Stampfattacke nutzen oder Gegnern kurzerhand auf die Rübe springen, um sie zu besiegen. Da Baby Mario diesmal keine Rolle im Spiel einnimmt, bleibt uns das durchgehende nervige Geplärre des Säuglings erspart – wir würden lügen, wenn wir behaupten würden, dass uns dieser Umstand stört.

Wolle, Wolle, über alles

So bekannt und bewährt Yoshis Aktionspalette ist, bekommt sie durch die Woll- beziehungsweise Bastel-Thematik doch einen ganz eigenen Touch: So haben wir im letzten Absatz etwa bewusst nicht von Eiern geredet, in welche der Dino seine Gegner verwandelt. Diesmal nämlich poppen sie als Wollknäuel wieder aus ihm hervor und mit diesen lässt sich mehr anstellen als lediglich per Wurf Gegenstände einzusammeln oder Gegner abzupfeffern. Werfen wir die Knäuel auf unbespannte Drahtkonstrukte, so bildet die Wolle zum Beispiel neue Plattformen, auf die der Held anschließend springen kann. Zudem gucken an mehreren Stellen der Levels verräterische Schleifen hervor. Zieht Yoshi mit seiner Zunge daran, werden oftmals ganze Bereiche der Abschnitte abgewickelt und es wird offenbart, was dahinter steckt. Das sorgt dafür, dass sich die Welten dynamischer anfühlen als zuvor – trotz der Tatsache, dass die Orte, an denen wir die Fähigkeiten einsetzen können, fest vorgegeben sind.

Hose runter!

Hinzu kommen natürlich viele weitere Momente, in denen Wolle und Co. mehr sind als nur optische Highlights. In den von uns gespielten Abschnitten mussten wir zum Beispiel einen Kettenhund mit Wolle bespannen, woraufhin wir ihn gefahrlos durch die Gegend rollen, Bodenschalter betätigen und zerstörbare Blöcke (natürlich ebenfalls aus Bastelmaterial gefertigt) umrollen konnten. Generell wird das Standard-Gameplay regelmäßig durch ungemein kreative Ideen aufgelockert, sodass sich kaum ein Level anfühlt wie das Vorangegangene, zumal sich die verschiedenen Gameplay-Elemente nur selten wiederholen. Mal schießen wir statt mit Wolle mit Watte und laufen auf den dadurch entstehenden Watte-Wolken-Pfaden entlang, mal schlucken wir wie in den alten Teilen Melonen und feuern dann fröhlich mit den Kernen um uns. Oder wir sind auf elastischen Untergründen unterwegs und noch viel, viel mehr. Zusätzlich gibt's Abschnitte, welche das Spielprinzip völlig umkrempeln und uns etwa als Riesen-Yoshi, Rennauto-Yoshi oder Regenschirm-Yoshi antreten lassen. Auch die – teilweise aus den Vorgängern bekannten – Bosse strotzen nur so vor Charme, versagen in puncto Abwechslungsreichtum aber ein wenig: Schon in den ersten drei der sechs Welten traten wir gegen zwei Iterationen desselben Zwischenbosses an. Wenn wir wieder einmal Kultgegner Xilebo gegenüberstehen und ihm seine Hose diesmal tatsächlich Faden für Faden vom Leib ziehen müs-



Anstatt mit Eiern wirft Yoshi in *Woolly World* mit Wollknäueln. Manche Dinge wie diese Windmühlenflügel kann er damit „verstofflichen".

DER INOFFIZIELLE Wii-VORGÄNGER

Vor Yoshi war ein anderer Nintendo-Kuschelheld in Woll- und Basteloptik unterwegs: Wir stellen Kultkugel Kirbys putzigen Wii-Hüpfausflug vor.

Anderer Held, aber ähnliches Konzept: Man nehme eine bekannte Nintendo-Welt und präsentiere sie in absolut hinreißender Woll-Optik, die zudem durch viele weitere wie gebastelt wirkende Elemente ergänzt wird. Dazu nehme man einen spaßigen Koop-Modus für zwei Spieler und fertig ist das Spektakel! Anders als bei *Yoshi's Woolly World*, welches im Grunde auf dasselbe Gameplay wie die Hauptteile der Serie setzt, unterscheidet sich *Kirby und das magische Garn* aber deutlich von den Standard-Kirby-Hüpfern. So kann der Held nicht nur keine Gegner einsaugen und ihre Fähigkeiten übernehmen, sondern zum Beispiel auch nicht durch die Luft fliegen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad drastisch niedriger angesetzt als man es von den ohnehin nicht allzu schweren *Kirby*-Spielen gewohnt ist. Macht aber nichts, denn das Abenteuer lebt von seinem Charme und dem Abwechslungsreichtum – und davon hat es genug, um drei weitere Titel zu füllen.

sen, können wir uns ein Grinsen aber dennoch nicht verkneifen. Generell gilt: Der Abwechslungsreichtum ist wahrlich enorm und sorgt dafür, dass der zwar im Vergleich zum geistigen Wii-Vorgänger (siehe Extra-Kasten) härtere, aber nach wie vor recht moderate Schwierigkeitsgrad nicht weiter ins Gewicht fällt.

Sammel-Saurier

Wir haben bereits die freischaltbaren Inhalte erwähnt, die wir von der Weltkarte aus ansteuern können, nachdem wir die entsprechenden Items in den großen und teils sehr verwinkelten Welten gefunden haben. Die Menge an sammelbaren Gegenständen in den verschiedenen Levels ist dabei sehr hoch – gut, dass wir im Gegensatz zu Marios Hüpf-Abenteuern keinen Zeitdruck im Nacken sitzen haben. Die Grinseblumen und die Sterne sind schon aus den Vorgängern bekannt. Hinzu kommen Juwelen, mit denen wir spezielle Hilfen für die Abschnitte freischalten können (dazu gleich mehr) und insgesamt fünf versteckte Wollknäuel pro Level. Wer alle davon entdeckt hat, befreit einen der von Kammy Koopa verzauberten Yoshis und schaltet diesen als zusätzliches und jederzeit auswählbares Figuren-Design frei. Wer schon immer einmal Yoshi mit Kuhflecken durch die Gegend scheuchen wollte, bekommt nun also die Gelegenheit dazu. Unglaublich, aber wahr: Der Knuddelfaktor des Dinos wird durch die verschiedenen Muster noch einmal erhöht und erreicht Sphären, angesichts derer man geneigt ist, Nintendo vorsätzliche Diabetes-Evokation anzulasten.

Entspannter Dino-Ausflug

Und weil's nun einmal so süß ist, werden bestimmt auch viele jüngere Spieler Interesse an dem Spiel haben. Um diese nicht abzuschrecken, hat Nintendo – wie in vielen anderen ihrer Titel der letzten Jahre auch – mehrere optionale Hilfsfunktionen implementiert. So können wir vor Spielbeginn den sogenannten entspannten Modus auswählen, in dem der Held keine Leben verliert, wenn er zu oft von Gegnern getroffen wird oder in einen Abgrund fällt. Zusätzlich schalten wir nach und

In unregelmäßigen Abständen verwandelt sich Yoshi in eine andere Form und bewegt sich anschließend etwa als Motorrad, Rennauto oder als Regenschirm durch die Levels.

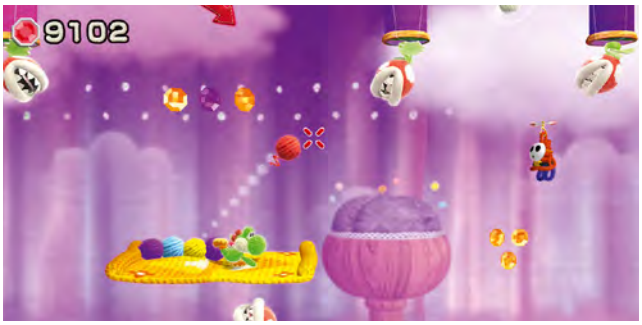
Ab und an erwarten den Protagonisten zeitbasierte Mini-Herausforderungen, in denen es gilt, möglichst schnell möglichst viel Obst einzusammeln, um Punkte zu ergattern.

Die bekannten Umgebungen und Figuren in Woll-Optik umgesetzt zu sehen, fühlt sich auch nach langer Spielzeit noch frisch an.

nach verschiedene Hilfsfunktionen frei, die wir vor jedem Level auswählen und mittels der gesammelten Juwelen bezahlen können. Auf diese Weise haben wir etwa Zugriff auf besonders starke Wollknäuel oder können uns gezielt vor Schaden durch Abgründe schützen. Das ist ideal für all jene, denen der entspannte Modus zu einfach ist, die aber dennoch ab und an eine helfende Hand benötigen. Auch die Amiibo-Unterstützung durch einen wunderschön gestalteten Strick-Yoshi geht in diese Richtung und holt einen zweiten Dino ins Spiel, der als Unterstützung dient. Genaue Details zu dieser Funktion gibt es jedoch noch nicht und wir durften sie in unserer Anspiel-Session noch nicht selbst ausprobieren. Klar ist: Für erfahrene Spieler sind diese Helfer-Systeme nicht interessant. Sie sind aber eine sinnvolle Ergänzung, um es wirklich jedem möglich zu machen, das Abenteuer zu erleben.

Zwei Dinos, die Welt zu retten

Wer mit zwei Yoshis durch die Welten hüpfen will, aber keine Lust auf einen Amiibo-Kauf hat, darf sich freuen: Alternativ kann das gesamte Spiel im lokalen Koop-Modus für zwei Teilnehmer bestritten werden. Das funktioniert Nintendo-typisch gut, macht das Spiel aber nicht immer leichter: Manch knifflige Sprungpassage ist alleine einfacher zu bewältigen. Zum Schluss wollen wir noch einmal auf die Technik eingehen. Dass der künstlerische Stil überzeugt, haben wir ja bereits erwähnt und das ist auch angesichts der Bilder auf diesen Seiten ersichtlich. Wir wollen aber noch zusätzlich die generelle Qualität der Texturen, Animationen und Effekte loben, die in Nintendos 2D-Hüpfern wirklich ihresgleichen sucht und Yoshis Bastel-Ausflug schon jetzt zum Anwärter auf den Titel „Hübschestes Wii-U-Spiel des Jahres 2015" macht. Wenn die zweite, von uns noch nicht gespielte Hälfte des Spiels qualitativ nicht auf einmal einen gewaltigen Satz nach unten macht – wovon wir nicht ausgehen –, können sich Yoshi-Fans Ende Juni auf ein wunderschönes und sehr unterhaltsames Abenteuer freuen. **Lukas Schmid**



Per Schultertasten-Druck kann der Wurf-Cursor für mehr Präzision angehalten werden.

Bereits aus den Vorgängern bekannt und ungemein putzig anzusehen: Schluckt Yoshi Melonen, kann er anschließend Kerne spucken.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Etwas klassischeres Gameplay als bei *Kirby*, dabei aber mindestens ebenso putzig"

Knapp fünf Stunden durfte ich Yoshis Woll-Abenteuer spielen und in dieser Zeit die ersten drei Welten mit insgesamt 24 Levels absolvieren, die meiste Zeit im sehr schön umgesetzten Koop-Modus. Dabei konnte ich aber nur einen Bruchteil dessen erleben, was die verschiedenen Abschnitte zu bieten haben: Wer alle versteckten Items sammeln will, um dadurch etwa zusätzliche Yoshi-Designs freizuschalten oder die Bonuslevel zu absolvieren, die man betreten kann, sobald einem alle Grinseblumen in einer Welt gehören, ist deutlich länger beschäftigt. In dieser Hinsicht hat *Yoshi* also viel zu bieten. Bezüglich des Schwierigkeitsgrades unterfordert es zudem nicht so sehr wie das kinderleichte *Kirby und das magische Garn* und strotzt nur so vor Abwechslung. Ich freue mich auf jeden Fall schon auf das knuddelige Abenteuer!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: 26. Juni 2015

Screen-Info: Wir durften mit unserer Vorschau-Version keine eigenen Bilder aufnehmen, das Material auf diesen Seiten stammt ergo von Nintendos Presseserver.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM

Rollenspiel Wenn der 3DS nicht mehr ausreicht: Nach langer Wartezeit drängt sich das Crossover-RPG wieder in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit von Rollenspiel- und Taktik-Fans.

Nicht gerade unwahrscheinlich ist dabei die Tatsache, dass ihr von dem Titel bislang noch nie etwas gehört oder ihn längst aus dem Gedächtnis gestrichen habt. Übel nehmen kann man dies ehrlich gesagt niemandem, denn schon kurz nach der allerersten Ankündigung des Spiels am 23. Januar 2013 verhängten Nintendo, Intelligent Systems und Atlus über das Projekt eine regelrechte Nachrichtensperre. Zuletzt kamen gar Gerüchte auf, dass die Gemeinschaftsarbeit nicht zu realisieren und letztendlich gecancelt sei. Anfang April dieses Jahres gönnte man der Kollaboration jedoch wieder frische Impulse. Nicht bloß in Form eines simplen Updates à la „Hier, das Spiel lebt doch noch, auch wenn wir gerade keine Infos parat haben." – nein, gar einen ganzen Trailer hatte Nintendo im Sortiment! Und der brachte genügend Material mit, um eine ganze Menge Vermutungen anzustellen, in welche Richtung sich das Rollenspiel *Shin Megami Tensei x Fire Emblem* (in Kurzform: *SMTxFE*) entwickeln wird.

Das Beste aus zwei Welten

Bevor man auf all die Möglichkeiten zu sprechen kommt, was in dem ehrgeizigen Spiel möglich ist, sollte man zunächst über die beiden Hauptserien im Bilde sein, welche ja schon im Namen des Spiels zweifelsfrei enthalten sind. *Fire Emblem* sollte dabei als bekanntester Vertreter des Taktik-Genres aus dem Hause Nintendo wirklich jedem Fan ein Begriff sein – der kommenden Episode widmen wir passenderweise auf Seite 26 ebenfalls eine zweiseitige Vorschau. *Shin Megami Tensei* hingegen, obwohl in der N-ZONE und auf Nintendo-Konsolen kein komplett neues Gesicht, dürfte nicht jedem Leser auf Anhieb bekannt vorkommen. Im Wesentlichen zeichnet sich *Shin Megami Tensei* durch zwei immer wiederkehrende Designelemente aus: ein der japanischen Realität nicht unähnliches Großstadt-Setting sowie das Bekämpfen und Beschwören von monströsen Kreaturen. Besonders die aktuell sehr populären *Persona*-Spin-offs der Hauptreihe haben das Image der Serie in den vergangenen Jahren stark geprägt.

Bereits mehrere Spiele, ob nun das kommende *Persona 5* oder der DS-Klassiker *The World Ends With You*, sind in Tokios Modeviertel Shibuya angesiedelt.

Das Highschool-Setting weist in Japan auch nach Jahrzehnten immer noch eine hohe Popularität auf – ganz gleich ob nun in Film, Videospiel oder Anime.

Nun steht natürlich die Frage im Raum, wie die Entwickler es schaffen, diese beiden doch sehr unterschiedlichen Szenarien miteinander zu verbinden. Immerhin gilt es, einen Spagat aus westlicher Mittelalter-Fantasy und düsterem Gegenwarts-Setting samt skurriler Geschöpfe so hinzukriegen, dass die Stärken beider Serien zur Geltung kommen und die jeweiligen Fans zufrieden sind. Zur aktuellen Stunde lassen sich bislang nur grobe Vermutungen anstellen, weil handfeste Details zum Szenario oder der Hintergrundgeschichte von Nintendo noch nicht preisgegeben wurden. Fest steht allerdings, dass Atlus und Intelligent Systems sich als Ausgangsszenario das Modeviertel Shibuya der japanischen Hauptstadt Tokio ausgesucht haben – ob diese Entscheidung zufällig getroffen wurde oder die Arbeiten des sich aktuell ebenfalls noch in Entwicklung befindlichen *Persona 5* für Playstation 3 & 4 ihren Anteil daran trugen, kann nur spekuliert werden. Auch das Setting der japanischen Highschool behält *SMTxFE bei*, die (noch) namenlosen Hauptcharaktere werden durchschnittlich also 17 Jahre alt sein. Wie verknüpft man nun diese Ausgangslage mit einem militärischen Konflikt, in dem zwei oder gar mehr Königreiche involviert sind? Immerhin ist das die Grundessenz eines jeden *Fire Emblem*, wodurch sich bislang alle Episoden des äußerst populären Taktik-RPGs auszeichneten.

Eine Frage der Kombination

Mit einem Blick auf *Persona 4*, um den aktuellsten Vertreter mal als Beispiel zu nehmen, kann man jedoch schon Schlüsse darauf ziehen, wie diese Kombination funktionieren soll. In dem Titel kann der Spieler durch das TV-Gerät im Zimmer des Protagonisten den sogenannten Midnight Channel betreten – in spielerischer Hinsicht Dungeons, welche vom eigenen Heldentrupp erforscht werden können. *SMTxFE* könnte dieses Feature nun aufgreifen und die Hauptfiguren nicht in verwunschene Verliese führen, sondern an die vorderste Schlachtfront, wo sie als Kommandant ihre Truppen ins Gefecht führen müssen. So zumindest die Vermutung, denn die einzigen aktuell bekannten Gefechte des Spiels fanden in einer Art Arena samt Publikum statt. Die Screenshots beweisen aber, dass das Kampfsystem große Anteile von *Persona* aufweisen wird. Am oberen Bildschirmrand wird stets die Aktionsreihenfolge der beteiligten Kämpfer und Gegner angezeigt, der Status von den eigenen Recken kann auf der rechten Seite abgelesen werden. Als gesichert sehen darf man zudem das ausgeklügelte Stein-Papier-Schere-Prinzip aus *Fire Emblem*, bei dem jeder Truppentyp eine besondere Stärke aufweist, mit dem passenden Gegenangriff jedoch genauso schnell zu Boden geht. In *Fire Emblem* geschieht das innerhalb von nur wenigen Sekunden, die durchschnittliche Kampfdauer eines *Persona* liegt hingegen bei ein bis zwei Minuten. Worauf *SMTxFE* letzten Endes hinzielen wird, kann erst eine umfangreichere Vorschau des ambitionierten Titels klären. Bis zum Erscheinen müssen sich selbst Japaner noch gedulden, denn dort wird es erst im vierten Quartal dieses Jahres so weit sein.

Marco Cabibbo

Von Zufallskämpfen kann wohl nicht ausgegangen werden – weder *Fire Emblem* noch *Shin Megami Tensei* sind für dieses zum Teil nervige Feature bekannt.

Zusammen mit *Xenoblade Chronicles X* bildet *Shin Megami Tensei X Fire Emblem* die aktuelle Speerspitze des Rollenspielgenres auf der Wii U. Daumen drücken!

Das bislang veröffentlichte Material zeigte ganz viel *Shin Megami Tensei* und nur sehr wenig bis gar kein *Fire Emblem*.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der gewagte Serien-Mix ist in Erscheinung getreten. Nun muss er auch liefern."

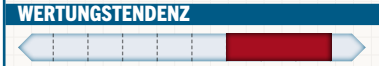
Lange hat es gedauert, nun endlich gab es erstmals handfestes Material zu sehen. Keinen Augenblick zu früh, denn viele Spieler hatten *Shin Megami Tensei x Fire Emblem* aufgrund der sehr unterschiedlichen Szenarien schon abgeschrieben. Die Zweifel waren durchaus berechtigt: Einigen Entwicklern zufolge wurde das Projekt gleich mehrere Male von vorn begonnen, weil sich die in den Kopf gesetzte Idee nicht zufriedenstellend realisieren ließ. Als großer Fan von *SMT* und *Fire Emblem* bin ich mit dem bislang veröffentlichten Material zufrieden, auch wenn ich nachvollziehen kann, dass sich manche Spieler vielleicht etwas anderes vorgestellt haben. Warten wir ab, ob *SMTxFE* es schafft, den ambitionierten Spagat zu vollziehen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Atlus/Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 2016

Screen-Info: Alle Screenshots auf diesen Seiten, inklusive Artwork und Anime-Sequenz, entstammen aus dem Trailer, der Anfang April gezeigt wurde.

WERTUNGSTENDENZ



GUITAR HERO LIVE

Geschicklichkeit Activisions Gitarrenheld entwächst den Kinderschuhen und präsentiert sich ernster, weniger bunt und authentischer als jemals zuvor.

Hat nicht jeder eine zweite Chance verdient? Nachdem der letzte Teil von *Guitar Hero* aus dem Jahr 2010 miserable Verkaufszahlen vorzuweisen hatte – der Markt war übersättigt – war es lange still um die Gitarrenhelden. Im Geheimen wurde an einem siebten Teil gewerkelt, doch das Ergebnis war angeblich so mies, dass es nie das Licht der Bühne erblickte. Der zweite Versuch, an alte Erfolge anzuknüpfen, hört auf den Namen *Guitar Hero Live* und soll im Herbst erscheinen.

Ein neuer Sechssaiter

Während das Konkurrenzprodukt *Rock Band*, das ebenfalls noch dieses Jahr ausschließlich für PS4 und Xbox One veröffentlicht wird, auf Abwärtskompatibilität setzt, hat *Guitar Hero Live* einen neuen Gitarren-Controller im Schlepptau. Anstatt fünf untereinanderliegenden Buttons sind es nur noch drei. Diese drei Knöpfe sind geteilt in eine linke und rechte beziehungsweise obere und untere Hälfte. Das Instrument wirkt nun deutlich realistischer und edler, man erkennt erst auf den zweiten Blick, dass es sich nicht um eine echte Klampfe handelt. Den knallbunten Buttons weinen wir keine Träne nach. Auch die Präsentation des Spiels wirkt erwachsener und dezenter. Während man vorher schräge Cartoon-Figuren verkörperte und in Locations wie etwa der Hölle mit dem Teufel um die Wette zupfte, steht man in *Guitar Hero Live* einem echten Publikum gegenüber. Und die Zuschauer reagieren auf die Leistung am Sechssaiter – wer Soli und Riffs präzise intoniert, dem jubeln die Massen zu. Verpasst man Noten oder schlägt falsche Töne an, kann man sich der mehr oder weniger offensichtlichen Verachtung des Publikums sicher sein. Auch die restlichen Band-Kollegen interagieren mit der Spielfigur, die man in Ego-Ansicht verkörpert. Vorbei sind also die Tage, an denen man Rock-Ikonen wie Kurt Cobain oder Slash freispielt und auf die Bühne schickt.

Die Blitzsymbole auf den Noten deuten an, dass der Bonus Star Power zurückkehrt.

Im Online-Modus sieht man im Hintergrund das Musikvideo zum Track. Links eingeblendet werden die Konkurrenten und deren Platzierung.

Auch die Mitglieder der Band interagieren mit dem Spieler. Das ist aber alles nur Schein – es handelt sich um Schauspieler und nicht um echte Musiker.

Fingerübungen

Inmitten all dieser Ernsthaftigkeit darf der Spaß am Musizieren natürlich nicht zu kurz kommen. An den Grundfesten des Spielprinzips hat sich wenig geändert. Auf dem Bildschirm laufen am Griffbrett entlang von oben nach unten die anzuschlagenden Noten herab. Die hellen Markierungen gehören zu den unteren Tasten, die dunklen zu den oberen Buttons. Da sich die Oberflächen der Knöpfe unterscheiden (die schwarze Reihe ist geriffelt), kann man anhand der Haptik die Tasten auseinanderhalten, ohne auf das Griffbrett zu schielen. Je höher der Schwierigkeitsgrad (fünf gibt es), desto mehr Noten kommen dazu, außerdem muss man Akkorde anschlagen und schneller reagieren. *Guitar Hero Live* richtet sich an Einsteiger und Musikspielprofis gleichermaßen; auch Kenner der Vorgänger müssen sich umgewöhnen um das neue System zu meistern.

Neben dem normalen Modus, bei dem man Songs auswählt und dann spielt, wurde der Online-Part bei der Enthüllung vorgestellt. Das innovative Konzept will als interaktives Musikfernsehen verstanden werden. Wenn man mit dem Internet verbunden ist, soll man direkt in laufende Sessions einsteigen und sich mit anderen Spielern messen können. Wie beim Fernsehen kann man durch unterschiedliche Channels zappen, bis man Gefallen an einem Titel findet. Begleitet wird dieser Part nicht von Konzerteindrücken, sondern vom offiziellen Musikvideo des entsprechenden Stückes. Da stellt sich natürlich die Frage nach der Song-Auswahl. Bislang bestätigt wurden nur eine Handvoll Lieder – mehr dazu lest ihr im Kasten unten. Zum Release sollen „hunderte" Tracks in beiden Modi bereitstehen, allerdings ist nicht bekannt, ob sich diese Anzahl Tracks auf der Disc befindet oder ob man für den kompletten Katalog extra löhnen muss. Die bereits in Vorgängerspielen gekauften Songs sind durch die Button-Änderungen an der Gitarre jedenfalls nicht kompatibel mit dem neuen Spiel. Immerhin betont Activision, dass man fortan in Sachen Hardware nicht mit einem jährlichen Veröffentlichungsrhythmus rechnen muss. Erweiterungen in Form von Song-Paketen werden künftig über den Online-Part von *Guitar Hero Live* angeboten.

Möge das Konzert beginnen

Die Entscheidung zum Richtungswechsel in *Guitar Hero Live* ist mutig und ein Risiko. Da aber die Konkurrenz *Rock Band* – die übrigens auf Abwärtskompatibilität nicht nur von Songs, sondern auch von Hardware setzt – nicht für Wii U erscheint, dürfte Activision den Kampf um die Nintendo-Konsole bereits im Vorfeld gewonnen haben. Viele Fragen sind noch offen, zum einen wurde bislang kein Offline-Koop- oder Versus-Part erwähnt – beides ein echtes Muss für ein Party-Spiel, das *Guitar Hero* trotz erwachsenerer Präsentation nach wie vor sein möchte. Und ob das abgefilmte Publikum wirklich realistisch auf die musikalische Darbietung reagiert, wird sich innerhalb der nächsten Zeit zeigen, denn ziemlich sicher wird man auf der E3 und Gamescom in die Haut eines waschechten Rockstars schlüpfen und sich von der Menge feiern (oder ausbuhen) lassen.

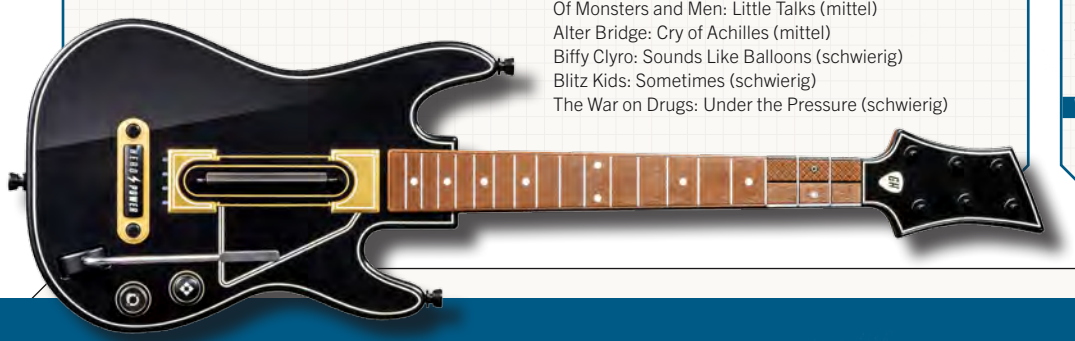
Katharina Reuß

EIN ERSTER BLICK AUF DIE TRACKLIST

Zehn Songs hat Activision im Vorfeld genannt. Unterteilt sind die Tracks in leicht, mittel und schwierig. Außerdem gilt es, titelspezifische Herausforderungen zu meistern.

Der bekannteste Titel aus dem kleinen Portfolio ist wohl „Little Talks" von Of Monsters and Men. Ein echter Klassiker der Rockgeschichte ist nicht darunter, und auch metallische Klänge sucht man vergebens – am härtesten kommt da noch Alter Bridge daher. Bereits von Activision erwähnt wurden des Weiteren die namhaften Künstler The Rolling Stones, My Chemical Romance und Fall Out Boy. Für Stirnrunzeln sorgte die Ankündigung, dass der DJ Skrillex ebenfalls in der Musikbibliothek vertreten sein wird. Bei jedem Song kann der Spieler unterschiedliche Herausforderungen meistern, wie etwa 50 Mal am Stück keine Note zu verfehlen. Belohnt wird der Erfolg mit Extrapunkten und einer Medaille.

Alle angekündigten Tracks:
Ed Sheeran: Sing (leicht)
American Authors: Best Day of My Life (einfach)
Jake Bugg: What Doesn't Kill You (einfach)
Gary Clark Jr.: Don't Owe You a Thang (einfach)
Band of Skulls: Asleep at the Wheel (mittel)
Of Monsters and Men: Little Talks (mittel)
Alter Bridge: Cry of Achilles (mittel)
Biffy Clyro: Sounds Like Balloons (schwierig)
Blitz Kids: Sometimes (schwierig)
The War on Drugs: Under the Pressure (schwierig)



MEINUNG
Katharina Reuß

„Ich vermisse Lars Umlaut schon jetzt."

Mir wird es fehlen, die eigene Spielfigur mit freigeschalteten Lieblingsgitarrenmodellen auszustatten. Einige der schrägen Charaktere sind mir ans Herz gewachsen. Und als ehemalige Bassistin finde ich es extrem schade, dass es anscheinend keinen Tieftönermodus gibt – aber vielleicht wird der noch angekündigt, im besten Falle zusammen mit einem Offline-Mehrspielerpart. Die Tracklist haut mich nicht vom Hocker, aber in dieser Hinsicht kann man es ohnehin nie allen recht machen. Es wäre mehr als fair, wenn Klassiker wie „Children of the Grave", „Sultans of Swing" oder „Black Magic Woman" kostenlos heruntergeladen werden könnten. Aber genauso gut könnte ich wohl auf eine Reunion von Nirvana hoffen.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Activision
Alternative: Guitar Hero: Warriors of Rock (Wii)
Termin: Herbst 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Activision. Da am Spiel noch gearbeitet wird, sind die Optik und Menüführung wahrscheinlich nicht final.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Japanischer Horrorkult irgendwo zwischen *The Grudge* und *Forbidden Siren* – das ist sehr speziell, aber unglaublich intensiv!

PROJECT ZERO 5

Adventure Ihr könnt euch auf die Schulter klopfen, liebe Horrorfans, ihr habt Nintendo überzeugt! Die Frage ist, ob das eine gute Idee war …

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Schlaf wird sowieso überbewertet."

Project Zero 1 hat mich im September 2002 fertiggemacht. Allein der Anblick der Verpackung reichte aus, um mich verängstigt wimmernd auf meinem Bett zusammenkauern und stattdessen lieber *Barbies Meeresabenteuer* spielen zu lassen. Ende 2003 war dieser demütigende Zustand für mich dann nicht länger tragbar: Mit schweißnassen Händen und einem ausgeprägten Kotzgefühl vom Kehlkopf bis zur Kniescheibe schob ich die *Project Zero*-CD in meine Playstation, stellte mich erneut den Geistern der japanischen Gruselvilla – und habe es heiß und innig geliebt, jede Minute des Spiels zu hassen! Danach folgten die anderen beiden in Deutschland erhältlichen Vertreter – und nun fürchte ich, dass mein innerer Gruselmasochist mich auch in die Fänge des fünften Häschers treiben wird. Verdammt sollst du sein, Nintendo!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo/Nintendo
Alternative: ZombiU
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder der garstigen Geister hat Nintendos PR-Team höchstpersönlich auf Festplatte gebannt und uns mit zitternden Fingern rübergereicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Der Wunsch vieler Fans, das neueste Spiel der schaurigen *Project Zero*-Serie zu spielen, geht in Erfüllung – so steht es in Nintendos Pressemitteilung zum jetzt offiziell angekündigten Europa-Release von *Project Zero 5*. Wir übersetzen das für euch mal von Marketing-Sprech in deutschen Klartext: „Ist ja gut, wir haben kapiert, dass ihr wieder *Project Zero* spielen wollt! Sorry, dass wir Teil 4 nur in Japan veröffentlicht haben, wir werden es nie wieder tun! Hört bitte auf, uns mit Mails zu bombardieren, um Himmels willen!"

Ich hab Ghosting auf dem Bild

Wer noch nie das Glück/Pech hatte, einen Vertreter der *Project Zero*-Reihe zu spielen, darf sich auf ein Horror-Erlebnis der besonderen Art freuen. In den klassischen Third-Person-Adventures sucht ihr nämlich nicht das Schrotflinten-Duell mit Monstern und Mutanten, sondern bekämpft mit einem magischen Fotoapparat, genannt Camera Obscura, einige der fiesesten Geister der Videospielgeschichte. Das Gemeine daran: Je näher ihr die Spukgestalten an euch herankommen lasst, bevor ihr sie auf Film bannt, desto effektiver erweist sich euer fotografischer Exorzismus. Gleichzeitig dürfte es euch dabei aber vor der akustisch perfekt mitarbeitenden Wii U derartig die Nackenhaare aufstellen, dass ihr eure Nachbarn besser schon mal vorwarnt – das Kreischen aus eurer Wohnung könnte sonst mit der Polizei vor der Haustüre enden. Wir trauen es uns kaum zu sagen, aber der fünfte Teil der Serie ist in Japan bei seinem Release letzten Herbst mit der Alterskennzeichnung Cero D eingestuft worden. Das ist die höchste Altersfreigabe in der Geschichte von *Project Zero* – wer nicht mindestens 17 Jahre alt ist, kommt im Nippon-Königreich nicht an dieses Gruselspiel der Extraklasse heran. Das dürfte nicht nur an der Spielmechanik liegen, die mit dem Wii-U-Gamepad als ideal passende virtuelle Geisterkamera in Fernost schon reichlich Lob eingefahren hat, sondern auch an den stimmigen Locations. Verlassene feudale Herrenhäuser und ein berühmt-berüchtigter Wald der Selbstmörder sind nur zwei der gewohnt beklemmenden, melancholischen Settings, in denen ihr mit den drei spielbaren Charakteren Yuuri, Miu und Ren um euer Leben kämpfen werdet. Das Ding ist schon fertig – jetzt müssen wir nur noch die Übersetzung abwarten. **Benjamin Kegel**

Die spielbaren Charaktere dürfen im Laufe ihrer Horror-Reise viele Fähigkeiten einsetzen – so können sie etwa miterleben, wie einige der Geister zu Tode kamen.

Aber ob man in einem Holzhaus wirklich mit offenem Feuer hantieren sollte ...? Egal, der Kunde ist König!

ANIMAL CROSSING
HAPPY HOME DESIGNER

Simulation Im Herbst stehen in *Animal Crossing* Renovierungsarbeiten an!

Anfang April bekamen wir im Rahmen einer Nintendo-Direct-Präsentation eine große Portion Neuigkeiten und Ankündigungen vorgesetzt. Unter anderem war auch etwas zum knuffigen Simulationsspiel *Animal Crossing* dabei. *Happy Home Designer* ist jedoch kein direkter Nachfolger von *Animal Crossing: New Leaf*, das im Juni 2013 erschienen war, sondern eine Art Spin-off. Während ihr in den Spielen der Hauptreihe nur sehr bedingt Einfluss auf die Inneneinrichtung eurer Dorfbewohner hattet, so steht hier nun einzig und allein das Gestalten ihrer Häuser im Fokus. Wer von euch mit *Die Sims* vertraut ist, den dürfte dieses Spielprinzip an die Architekten-Karriere erinnern. Vom Bewohner des jeweiligen Hauses erhaltet ihr genaue Vorgaben, nach welchen Kriterien ihr deren Zimmer gestalten sollt: Ein ruhigerer Geselle hätte also vielleicht gerne ein paar neue Bücherregale oder Pflanzen in seinem Haus, wohingegen sich Sportskanonen über Trainingsgeräte und dergleichen freuen. Es ist noch nicht bekannt, ob es in *Happy Home Designer* zum Beispiel eine Art Punktesystem für gelungene Einrichtungen gibt oder ob ihr vom Einwohner ein bestimmtes Budget für die Gestaltung der Räume erhaltet, mit dem ihr auskommen müsst.

Das Platzieren der verschiedenen Möbelstücke scheint leichter zu gehen als in den Hauptspielen, da ihr die Objekte frei im Raum bewegen könnt.

Amiibo-Karten

Das interessanteste Feature an diesem Spiel stellen ohnehin die neu angekündigten Amiibo-Karten dar. Diese werden wohl in vielfacher Ausführung erscheinen, da sie preisgünstiger, einfacher zu sammeln und weniger „sperrig" sind als die herkömmlichen Amiibo-Figuren. Wenn diese Karten nun mit eurem System gescannt werden, wird der jeweilige Charakter im Spiel auftauchen, wo ihr dann sein Haus gestalten dürft. Wenn ihr mehrere Amiibo-Karten besitzt, könnt ihr sie dazu nutzen, auch andere Tiere zu Besuch kommen zu lassen. Der New 3DS unterstützt bekanntermaßen bereits von sich aus die NFC (Near Field Communication), die für Amiibo benötigt wird. Doch auch die Besitzer der alten 3DS- und 2DS-Modelle gehen nicht leer aus: Zur selben Zeit wie *Happy Home Designer* wird ein NFC-Lesegerät für die herkömmlichen Systeme im Handel erscheinen – dieses Gerät muss jedoch separat erworben werden. Weder über den Preis des Lesegeräts noch über den der Amiibo-Karten ist bisher etwas bekannt, doch bereits diesen Herbst soll alles auf den Markt kommen. **Stefanie Groß**

MEINUNG
Stefanie Groß

„Mal sehen, wie sich die Idee mit den neuen Amiibo-Karten weiterentwickelt."

Man muss natürlich der Typ für Simulationsspiele wie *Animal Crossing* sein: Für die einen gibt es nichts Langweiligeres als in einem Spiel Hausarbeiten zu verrichten, vor denen man sich im echten Leben am liebsten drücken würde. Die anderen verbringen unzählige entspannte Stunden in ihrem eigenen kleinen Dorf und gestalten es ganz nach ihren Wünschen. In *Happy Home Designer* beschränkt sich das Gameplay aber wohl nur auf das Element des Dekorierens anderer Häuser. Vor allem bin ich eh auf die Amiibo-Karten gespannt, da sie – auch außerhalb von *Animal Crossing* – ganz neue Einsatzmöglichkeiten eröffnen. Allerdings stehe ich dem Amiibo-Trend weiterhin zwiespältig gegenüber.

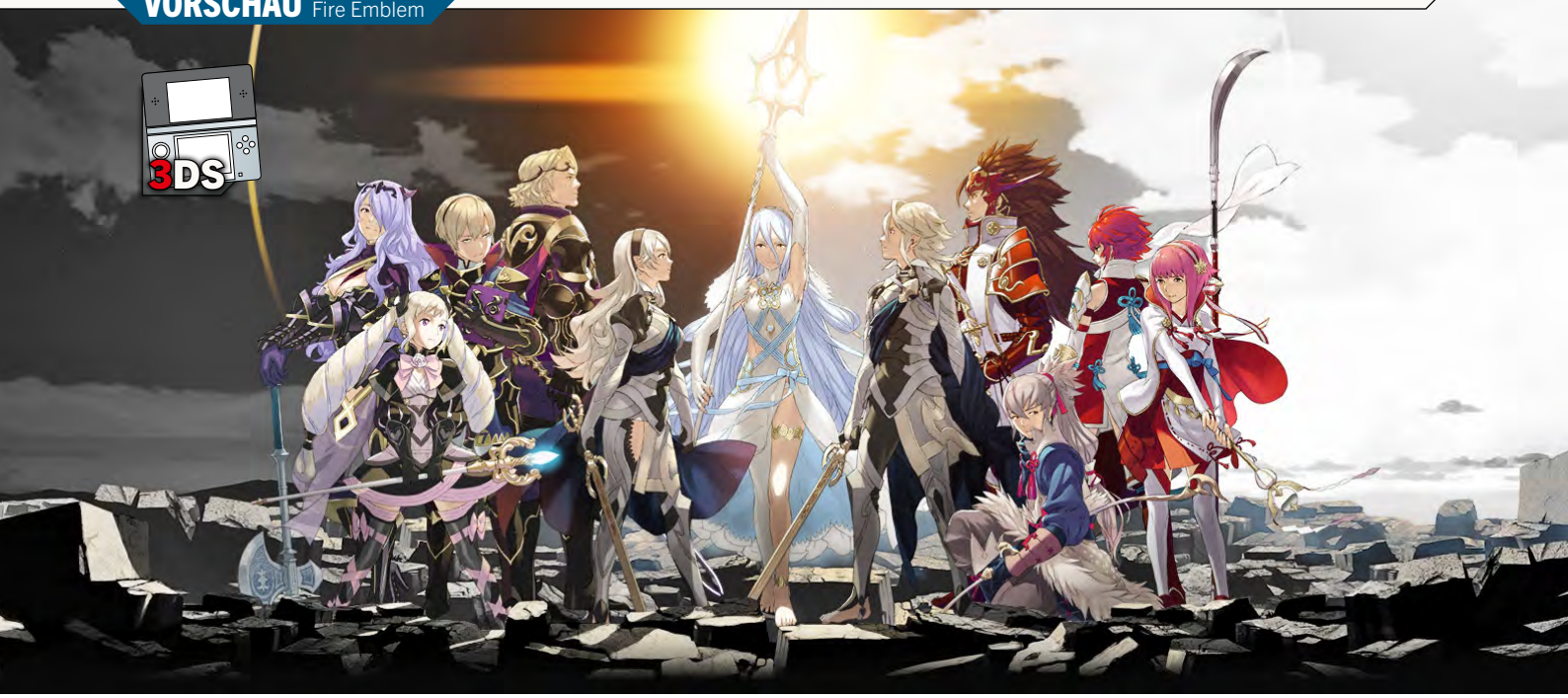
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Animal Crossing: New Leaf (3DS)
Termin: Herbst 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Nintendo-Presseserver. Mehr zum Spiel gab es auch noch nicht zu sehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



FIRE EMBLEM

Strategie Nintendo schart seine Truppen um sich: Während schon im kommenden Juni die Japan-Offensive startet, hat der Rest der Welt noch genügend Zeit, sich auf nächstes Jahr vorzubereiten.

Dass der japanische Publisher irgendwann zum Angriff blasen würde, war ohnehin nur eine Frage der Zeit. Mit dem aktuellsten Teil des Taktik-Rollenspiel-Hybriden *Fire Emblem*, welches den Beinamen *Awakening* trägt, konnte Nintendo den guten Ruf der Reihe nicht nur festigen, sondern sogar noch weiter ausbauen. Im Ausland startete *Fire Emblem* erst recht spät im Jahr 2003, Japaner hingegen hatten bereits 1990 die Möglichkeit, individuell zusammengestellte Heldengruppierungen in die Schlacht zu schicken. Dass *Fire Emblem* gegenwärtig zu den populäreren Nintendo-Serien gehört, machen vor allem die festen Slots in der Charakterriege von *Super Smash Bros.* deutlich – ganze vier Slots sind beim Best-of-Schlagabtausch für bekannte Gesichter aus *Fire Emblem* reserviert. Von Lucina, Marth und Co. wird im neuen *Fire Emblem* allerdings nichts zu sehen sein, denn traditionell bildet jeder Teil der Reihe mit neuem Setting samt Figuren eine komplett eigenständige Spielwelt.

Wo Licht ist …

So stehen sich dieses Mal, zumindest ist gegenwärtig nicht viel mehr bekannt, zwei verfeindete Königreiche gegenüber: Auf der einen Seite das friedfertige Volk der Hoshido, auf der anderen die kriegstreiberischen Nohr. Allein schon farblich wird die unterschiedliche Gesinnung der beiden Fraktionen deutlich gemacht. In Hoshido trägt das Volk bevorzugt strahlend weiße Kleidung, beim Kaiserreich von Nohr hingegen sind Umhänge und Rüstungen stets in dunklen Tönen gefärbt. Dies lässt schon jetzt Vermutungen auf eine womöglich einseitige Charakterzeichnung der jeweiligen Individuen und Charaktere schließen, doch man darf stark davon ausgehen, dass Motivation und Ideale beider Fraktionen im Verlauf der Handlung plausibel dargestellt werden. Besonders interessant wird es bei dem Bindeglied zwischen den beiden Reichen – eurer zu Beginn des Spiels erstellten, wahlweise männlichen oder weiblichen Hauptfigur. Geboren im sicheren Schoß der Königsfa-

Der richtige Truppentyp muss es sein: Pegasus-Ritter eignen sich prima zum Jagen von Zauberern, sollten von Bogenschützen jeder Art aber viel Abstand halten.

Bevor es zum Kampf kommt, dürft ihr euch über den Zustand sowie die Erfolgschancen eures Recken informieren. In diesem Gefecht haben wir die Oberhand.

Ein bedeutender Moment: Vor den Augen beider Königsfamilien samt ihrer Armee müsst ihr euch für eine Seite entscheiden – oder gar beiden Fraktionen den Rücken kehren. Eure Wahl wird schmerzhafte Konsequenzen nach sich ziehen, wie man vor allem am besorgten Blick der beiden jüngeren Schwestern sehen kann.

milie von Hoshido, verbrachtet ihr eure gesamte Jugend im Kreise des kaiserlichen Hofes von Nohr. Ob dies für die meisten Beteiligten unwissentlich und aus einer geheimen Intrige entstanden ist, soll zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten werden. Der Moment, in dem ihr als Spielfigur von diesem Umstand erfahrt, könnte ungünstiger nicht sein, denn beide Parteien stehen sich gerade auf dem Schlachtfeld gegenüber – inklusive aller Familienangehörigen. Nun müsst ihr euch entscheiden: Kehrt ihr zurück zu euren blutsverwandten, allerdings unbekannten Verwandten aus Hoshido oder verbleibt ihr lieber bei der Pflegefamilie aus Nohr? Bedenkt die Konsequenzen: Eine Seite wird euch fortan definitiv als Feind betrachten; im schlimmsten Fall müsst ihr im Zweikampf euer Schwert gar zum tödlichen Schlag erheben. Durch diesen Twist ergeben sich wunderbare Möglichkeiten, eine packende Hintergrundgeschichte zu erzählen, welche auch einen hohen Wiederspielwert besitzt. Sogar ein drittes Szenario, in dem ihr euch für keine der beiden Seiten entscheidet, wird es im neuen *Fire Emblem* geben.

… ist auch Schatten

Auf das wesentliche Gameplay von *Fire Emblem* hat eure Fraktionswahl indes keinen Einfluss. Immer noch dirigiert ihr rundenbasiert ein knappes Dutzend an verschiedenen Figuren, welche wiederum in unterschiedlichen Charakterklassen geschult sind, über eine zweidimensionale Landkarte. Ziel der meisten Missionen ist es, den gegnerischen Feldherr auszuschalten, strategisch wichtige Positionen zu halten oder einfach alle Feinde zu besiegen. Einfach ist dabei leichter gesagt als getan, denn in fast jeder Schlacht steht euch eine Übermacht gegenüber, derer ihr mit taktischer Finesse beikommen müsst. Anders lässt sich der Sieg im Regelfall sonst nicht erzielen. Es gilt also, die eigenen Truppen so effizient wie möglich einzusetzen, denn einmal gefallene Helden können nicht wieder zum Leben erweckt werden – einzig bei *Fire Emblem: Awakening* wurde dem Spieler diese Option ermöglicht, was zum Release und auch lange danach noch für kontroverse Diskussionen sorgte. Ob dies auch im neuesten Teil möglich sein wird, klärt sich spätestens zum japanischen Release der beiden Editionen. In den heimischen Gefilden erscheint *Fire Emblem* nämlich gleich in doppelter Ausführung – jede Version widmet sich dabei einer einzelnen Fraktion, das andere Kapitel darf auf Wunsch per DLC erworben werden. Abzocke ist dabei nicht im Spiel, denn beide Editionen schlagen nur mit dem halben Preis zu Buche. Ein solches Geschäftsmodell ist für den ausländischen Markt sicher nicht undenkbar, doch ob es wirklich dazu kommt, muss Nintendo erst noch preisgeben: Bislang hegt Big N die Absicht, *Firem Emblem* erst 2016 außerhalb Japans zu veröffentlichen. **Marco Cabibbo**

Bei der Aufteilung eurer Truppen habt ihr alle Zeit der Welt. Erst wenn sich alle bewegt haben, ist der Gegner an der Reihe.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das neue *Fire Emblem* wird sehr wehtun. Nicht spielerisch, dafür aber inhaltlich."

Seit jeher war jedes *Fire Emblem* von konsequenzhaltigen Entscheidungen geprägt, die großen Einfluss auf den Geschichtsverlauf nahmen, doch mit dem neuesten Ableger macht Nintendo gleich zwei Schritte nach vorne. Durch die Fokussierung auf die eigene Spielfigur, welche den zentralen Ankerpunkt der Story ausmachen wird, fühlt man sich noch mehr in das Spiel hineinversetzt. Zudem lockt *Fire Emblem*, dessen übersetzter Untertitel noch nicht feststeht, dank mehrerer Handlungsstränge gleich mit mehreren Durchgängen. Für mich steht schon jetzt fest, dass ich mich definitiv auf die Seite der Hoshido schlagen werde. Wohlan, auf ins Gefecht!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 2016

Screen-Info: Sämtliche Bilder, die uns von der Front erreicht haben, wurden zuletzt im Trailer der neuesten Nintendo Direct gesichtet.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt oder ob ein älteres 3DS-Modell ebenfalls ausreicht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Majora's Mask 3D

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Grunde sieht's genauso aus wie *Ocarina of Time 3D*: gut, aber dennoch sehr nahe am Stil des Originals.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele der tollen Melodien sind bereits aus *Ocarina of Time* bekannt und werden durch mindestens ebenso viele und ebenso gelungene neue Stücke ergänzt.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Tadellose Steuerung und sinnvolle Einbindung des Touchscreens. Wer kann, spielt's auf dem New 3DS.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Das Original gehört mit zu den besten, aber aufgrund des späten Releases im N64-Zyklus kommerziell am wenigsten erfolgreichen *Zelda*-Titeln. Das Remake ist noch besser und bringt dem Spiel nach langer Zeit endlich die Aufmerksamkeit, die es verdient.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wenig überraschend gibt es keinen Mehrspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚ Massiv verbesserte Bosskämpfe
- ✚ Auch sonst Verbesserungen an allen Ecken und Enden
- ✚ Toll umgesetzter Dreitageszyklus
- ✚ Unzählige Nebenquests und Minispiele
- ✚ Düster-melancholische, teils bizarre Atmosphäre
- ✚ Gewohnt geniales *Zelda*-Gameplay
- ✚ Gut aufgemotzte Grafik im Stil des Originals
- ▬ Vergleichsweise kurze Haupthandlung

WERTUNG/FAZIT

92

„Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!"

ICONS

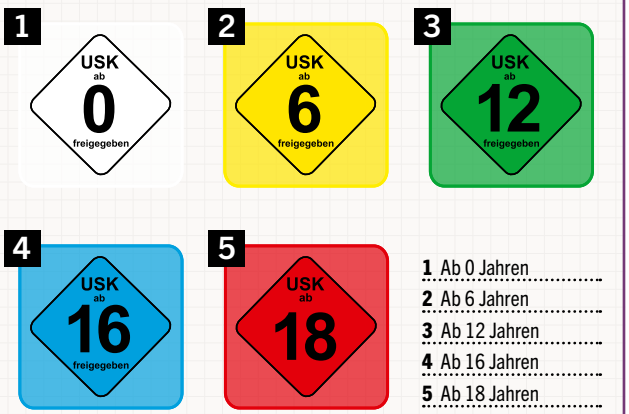
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: The Wonderful 101 (Wii U), Mario & Luigi: Superstar Saga (Wii U VC), Endless Legend (PC)

Informiert sich gerade: Über Video-Streaming-Dienste. Die DVDs und Blu-rays kosten auf Dauer zu viel Platz.

Und sonst: Nach über 40 Stunden mit Pokémon Shuffle und etwa zehn Stunden Pokémon Rumble World habe ich mir (wieder mal) vorgenommen, die Finger von Free-2Play-Spielen zu lassen. Es macht ja schon irgendwie Spaß, aber unterm Strich macht man ständig eben doch nur das Gleiche.

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Code Name S.T.E.A.M. (3DS), Puzzle and Dragons Z (3DS)

Sieht gerade: Sherlock: Die komplette dritte Staffel. Was übrigens nicht sehr schwer ist, die besteht nämlich nur aus insgesamt drei Episoden …

Und sonst: Endlich gibt es wieder Mewtu in Smash Bros. – ich habe das bissige Alien/Pokémon schon sehr vermisst! Was ich jetzt noch gerne hätte, wären mehrere Final-Smash-Attacken pro Charakter – das würde mit Sicherheit auch die Balance der Mega-Angriffe verbessern.

UWE HÖNIG (41, Redakteur)

Spielt gerade: Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition (3DS), Project Cars (PS4)

Sieht gerade: Die Hobbit-Trilogie (Blu-ray)

Und sonst: Project Cars wurde nach einigen Verschiebungen nun endlich veröffentlicht und glänzt mit einer ausgezeichneten Fahrphysik und riesigem Umfang. Obwohl es in letzter Zeit recht still um die Nintendo-Version des Rennspiels geworden ist, soll das Game laut den Entwicklern voraussichtlich noch in diesem Jahr auch für Wii U auf den Markt kommen!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Bloodborne (PS4), Battletoads in Battlemaniacs (SNES)

Sieht gerade: Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works S2, Hibike! Euphonium, Sidonia no Kishi S2, Ninja Slayer, Shokuge-ki no Soma, Hello! Kiniro Mosaic, Robot Girls Z+

Und sonst: Nach über sechs Jahren ergab sich endlich wieder die Gelegenheit, die zweite Heimat Sizilien zu besuchen. An dem verlängerten Osterwochenende habe ich wohl so viel gegessen wie schon lange nicht mehr. Na ja, die Italiener halt.

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Donkey Kong 64 (Wii U)

Sieht gerade: Avengers: Age of Ultron

Liest gerade: Interview with the Vampire

Und sonst: Die Grillsaison hat wieder angefangen und die ersten warmen Tage habe ich dementsprechend mit Schürze und Grillzange bewaffnet auf meinem Balkon verbracht. Da es dann leider doch nicht ganz so warm war wie erhofft, ließ sich der dicke Pullover unter der Schürze nicht umgehen. Aber was tut man nicht alles für ein saftiges Steak und Original-Nürnberger-Rostbratwürste?

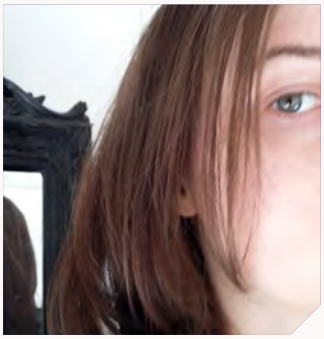
LARS KROMAT (41, Layouter)

Hört gerade: Messer – Die Unsichtbaren

Sieht gerade: Daredevil S01 sowie natürlich Game of Thrones S05

Und sonst: Ich habe geforscht und geforscht und es gibt sie tätsächlich noch: „Fernsehgeräte" ohne „Smart"- und ohne „3D"-Funktion. Dafür mit Full-HD-Auflösung, LED-Backlight (direkt) und in 55 Zoll. Das Ganze auch noch zu einem ziemlich entspannten Verkaufspreis. Und das Smarte kann man ja dann in Form einer kleinen schwarzen Box einfach an den Fernseher dranhängen …

KATHARINA REUSS (27, Redakteurin)

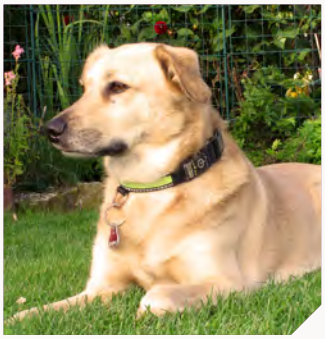


Spielt gerade: Bloodborne (PS4), The Witcher 3: Wild Hunt (PS4), Kirby und der Regenbogen-Pinsel (Wii U)

Liest gerade: Berserk

Und sonst: Irgendwas is' ja immer, ne? Nachdem der Umzug erfolgreich verlaufen ist, warte ich nun auf den Einbau der Küche und den Besuch diverser Handwerker. Außerdem müssen noch die Schränke aufgehängt werden, hinter deren Türen meine Spielesammlung verschwinden soll. Muss ja nicht jeder sehen, dass ich kein Leben habe!

STEFANIE GROSS (24, Freie Mitarbeiterin)



Spielt gerade: Pokémon Shuffle (3DS), Team Fortress 2 (PC)

Sieht gerade: Diverse SFM- und GMOD-Videos!

Liest gerade: Der Heckenritter von Westeros

Und sonst: Nach den anstrengenden Renovierungsarbeiten der letzten Wochen wurde für August eine umfangreiche Reise nach Irland gebucht! Nächstes Jahr ist dann vielleicht endlich Wales dran. Wird zwar alles andere als billig, aber man gönnt sich ja sonst nichts.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Boxboy!	Puzzle & Dragons Z/SMB Ed.	Azure Striker Gunvolt	Puzzle & Dragons Z/SMB Ed.
FLOP-TITEL	Pokémon Rumble World	-	Pokémon Rumble World	Pokémon Rumble World

Code Name S.T.E.A.M. (3DS)
∅ Wertung: 7 // Test S. 34

Spricht mich das ungewöhnliche Design von *Code Name: S.T.E.A.M.* an? Ja! Macht mir das Gameplay Spaß, das eine Mischung aus Action und Strategie darstellt? Ja, ebenfalls. Und trotzdem: Irgendetwas fehlt mir bei dem Spiel. **7**

Der abgefahrene Mix aus Steampunk, Comic-Look und Rundenstrategie mag zwar nicht ganz so gelungen sein wie die *Fire Emblem*-Spiele, doch mir taugt dieser kreative Ausflug von Intelligent Systems dennoch sehr. **8**

Ich hatte die Ehre, bei der großen Enthüllung des Spiels auf der E3 vor Ort gewesen zu sein. Schon damals machte mich aber vor allem die Thematik des Spiels nicht an. Und das tut sie auch heute nicht. **6**

76 Prozent in meinem Test, jetzt ein 7er hier. Und das für einen Vertreter des von mir heiß geliebten Strategie-Genres. Mir blutet das Herz – allein, ich kann nicht anders! Das grobe Gameplay verbaut mehr Punkte. **7**

Puzzle & Dragons Z/SMB Ed. (3DS)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 38

Ich geb's zu: Ich gehöre zur Gruppe derer, die auf smarte Geschicklichkeitsspiele fürs Handy stehen. *Puzzle & Dragons* ist insofern für mich ideal, denn es verbindet das Knobel-Gameplay mit anspruchsvollen RPG-Elementen. **8**

Spätestens seit *Puzzle Quest* auf dem PC weiß ich gut gemachte Crossovers zwischen Rollenspiel und Puzzle-Game sehr zu schätzen. Genau in diese Kerbe schlägt *Puzzle & Dragons* und bringt sogar frische Ideen mit. **9**

Oh wow, einer dieser Smartphone-Zeitfresser, die mich mit ihren simplen, aber süchtig machenden Mechaniken ans Handy fesseln. Ein Glück, dass ich mein Mobiltelefon nie zu diesem Zweck nutze. Trotzdem nettes Game. **8**

Nicht nur ein hervorragender Strategie-Puzzler, sondern auch der vielleicht beste Beleg dafür, dass gute Freemium-Handyspiele genial sein können, wenn man sie von ihrem Mikrotransaktionsschleim befreit. **9**

Pokémon Rumble World (3DS eShop)
∅ Wertung: 5,25 // Test S. 42

Zwei Free2Play-Spiele rund um die Taschenmonster hat Nintendo in den letzten Wochen rausgehauen. Die Pokémon-Schiebereien von *Shuffle* sprechen mich aber deutlich mehr an als die Motnote Action von *Rumble*. **5**

Pokémon Shuffle konnte mich trotz seiner Free2Play-Struktur durchaus motivieren, doch bei diesem Action-Spin-off ist für mich einfach zu schnell die Luft raus. Mehr abwechslungsreiches Gameplay wäre hier gut gewesen. **6**

Hach ja, Free2Play-Schmarrn trifft auf ermüdendes Action-Geplänkel. Die vielen Fans der Vorlage werden mit Freuden mal reinschauen, doch zum *Pokémon*-Bekehren taugt dieses Spiel leider überhaupt nicht. **5**

Hmmm … nachdem ich ja bereits *Shuffle* getestet habe, mache ich mir allmählich Sorgen, ob Nintendo nun mit den Pokémon die Tiefe der Free2Play-Möglichkeiten auf dem 3DS ausloten will. Ich brauch's nicht. **5**

Mario 64 (Wii U VC)
∅ Wertung: 10 // Test S. 58

Banjo-Kazooie und andere 3D-Jump&Runs haben das Konzept weiter verbessert und sind deswegen noch bessere Spiele. Ohne die Revolution namens *Mario 64* gäbe es diese aber erst gar nicht. Darum: Volle Punktzahl! **10**

Ein absoluter Meilenstein der Spielegeschichte, der eine ganze Welle an 3D-Jump&Runs auslöste. Das Gameplay ist zeitlos gut und auch heute macht *Mario 64* mächtig Laune. Nur der Grafik merkt man das Alter an. **10**

Was soll ich hier schon groß Worte über das Spiel verlieren? *Super Mario 64* stellte einen Wendepunkt in der Spieleentwicklung dar ist selbst 19 Jahre später immer noch ein Geniestreich. Unumgehbarer Pflichtkauf. **10**

Einer der wichtigsten Titel in der Geschichte nicht nur Nintendos, sondern auch der Videospiele insgesamt. *Mario 64* war ein echter Pionier, der sogar heute noch Spaß macht – mittlerweile grobe Technik hin oder her! **10**

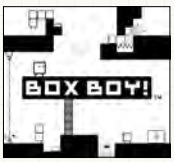
Affordable Space Adv. (Wii U eShop)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 60

Affordable Space Adventures hatte ich vor dem Release noch überhaupt nicht auf dem Radar und war deswegen umso mehr vom unterhaltsamen Gameplay und der tollen Einbindung des Gamepads angetan. Toll! **8**

Dieser Indie-Titel ist ein wunderbares Beispiel dafür, wie man das Wii-U-Gamepad richtig clever mit dem Spieldesign verbinden kann. Ich hoffe auf weitere Titel, die das Gamepad in der Zukunft ähnlich gut einbinden. **8**

Mit seinem gut durchdachten Konzept macht *Affordable Space Adventures* deutlich, dass nicht nur Nintendo es versteht, seine ungewöhnliche Hardware sinnvoll ins Spielgeschehen einzubauen. Bitte mehr davon. **7**

Wirklich clever gemacht und dann auch noch so schön designt – *Affordable Space Adventures* zeigt nicht nur, was mit der Wii-U-Hardware so alles geht, es ist auch ein klasse Spiel für einen entspannten Abend im All. **8**



BOX BOY! (3DS eShop)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 64

Simple Grafik, ein putziger Held, knifflige Rätsel und das alles auf dem Handheld? Das ist genau mein Ding! Seit dem Release begleitet mich der Titel auf meinem täglichen Arbeitsweg und wird das wohl auch noch eine Weile tun. **8**

Man tausche einen rosa Kultknödel gegen eine viereckige Box mit Beinen und Augen und füge 150 Knobel-Levels hinzu, die immer anspruchsvoller werden. Und schon hat man das nächste charmante Spiel von HAL Laboratory. **8**

Schon *Sokoban* wusste vor vielen Jahren, wie man trotz harmloser Optik den Kopf zum Qualmen bringt. Ganz so schwer ist *Boxboy!* zwar nicht, aber Knobelfreunde werden mit dem Quadratschädel sicher glücklich. **7**

Das kommt also dabei raus, wenn man *Kwirk* mit *Tetris* mischt und das Ganze in den Jump&Run/Geschicklichkeitssektor verfrachtet. Ein echt tolles kleines Teil mit einer herrlich charmanten Game-Boy-Präsentation. **7**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Auch für New 3DS und New 3DS XL!

Kompatibel mit *Super Smash Bros. Wii U*, *Mario Kart 8* sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 06. Mai 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2015		
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	08. Mai 2015
UPDATE Splatoon	Nintendo	29. Mai 2015
2015/2016		
S. 16 UPDATE Yoshi's Woolly World	Nintendo	26. Juni 2015
Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
S. 09 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	25. September 2015
UPDATE Mario Maker	Nintendo	September 2015
S. 08 NEU Lego Dimensions	Warner Bros.	01. Oktober 2015
Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
UPDATE Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	Sommer 2015
NEU Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
S. 11 NEU Disney Infinity 3.0	Disney Interactive	Herbst 2015
NEU Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
S. 22 NEU Guitar Hero Live	Activision	Ende 2015
Devil's Third	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
S. 24 UPDATE Project Zero 5	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
S. 06 UPDATE Yooka-Laylee	Playtonic	2016
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 20 Shin Megami Tensei x Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE Nihilumbra	Beautifun Games	14. Mai 2015
UPDATE Ultratron	Curve Digital	14. Mai 2015
UPDATE Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	Mai 2015
Never Alone	E-Line Media	Juni 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Qt. 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Qt. 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Qt. 2015
Rive	Two Tribes	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Life of Pixel	Super Icon	2. Qt. 2015
Race the Sun	Disparity Games	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Badland	Frogmind	Anfang 2015
Don't Starve: Giant Edition	Klei Entertainment	Anfang 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Qt. 2015
Runbow	13AM Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Qt. 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Art Academy Wii U	Nintendo	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forma.8	MixedBag	2015
Freedom Planet	GalaxyTrail	2015
High Strangeness	Midnight City	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Rynn's Adventure: Trouble in the Entchant...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Yoshi's Island DS	Nintendo	07. Mai 2015
NEU Paper Mario	Nintendo	Mai 2015
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
NEU Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
UPDATE Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Juni 2015
Shovel Knight	Yacht Club Games	2. Quartal 2015

3DS

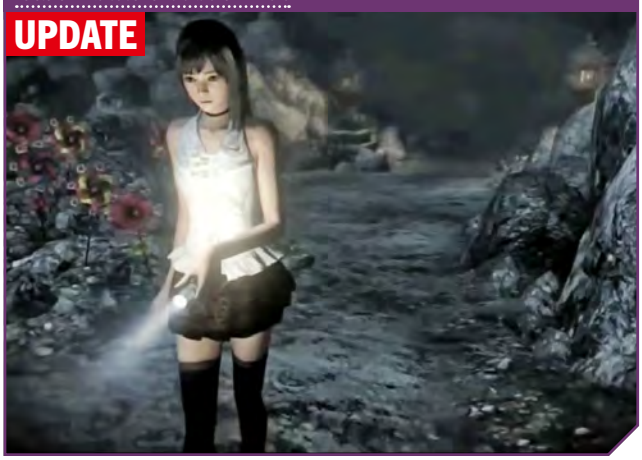
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2015		
S. 38 UPDATE Puzzle & Drag. Z/Super Mario Bros. Ed.	Nintendo	08. Mai 2015
S. 36 Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	15. Mai 2015
UPDATE Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	29. Mai 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	29. Mai 2015
2015/2016		
NEU Garfield Kart	Koch Media	19. Juni 2015
UPDATE Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	19. Juni 2015
Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
S. 09 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
UPDATE Rodea: The Sky Soldier	NIS America	25. September 2015
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Sommer 2015
NEU Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
UPDATE Etrian Mystery Dungeon	Atlus	Herbst 2015
NEU Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
NEU Project X Zone 2	Bandai Namco	Herbst 2015
UPDATE Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	Herbst 2015
Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
UPDATE Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	2016
S. 26 UPDATE Fire Emblem 3DS	Nintendo	2016
UPDATE Yo-kai Watch	Nintendo	Nicht bekannt
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
S. 08 Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
NEU Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Stella Glow	Imageepoch	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
NEU The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop		
NEU Bloo Kid 2	Winterworks	07. Mai 2015
UPDATE Lord of Magna: Maiden Heaven	XSEED	04. Juni 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Cube Creator 3D	Big John Games	2. Qt. 2015
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2. Qt. 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Dementium: Die Anstalt	Renegade Kid	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
S. 25 NEU Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	Herbst 2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
NEU Attack on Titan: Humanity in Chains	Atlus	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
UPDATE 3D Thunder Blade	Sega	14. Mai 2015
UPDATE 3D Streets of Rage 2	Sega	Juli 2015
NEU 3D Gunstar Heroes	Sega	August 2015
NEU 3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	September
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
NEU Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
NEU The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
UPDATE Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Juni 2015
Shovel Knight	Yacht Club Games	2. Quartal 2015

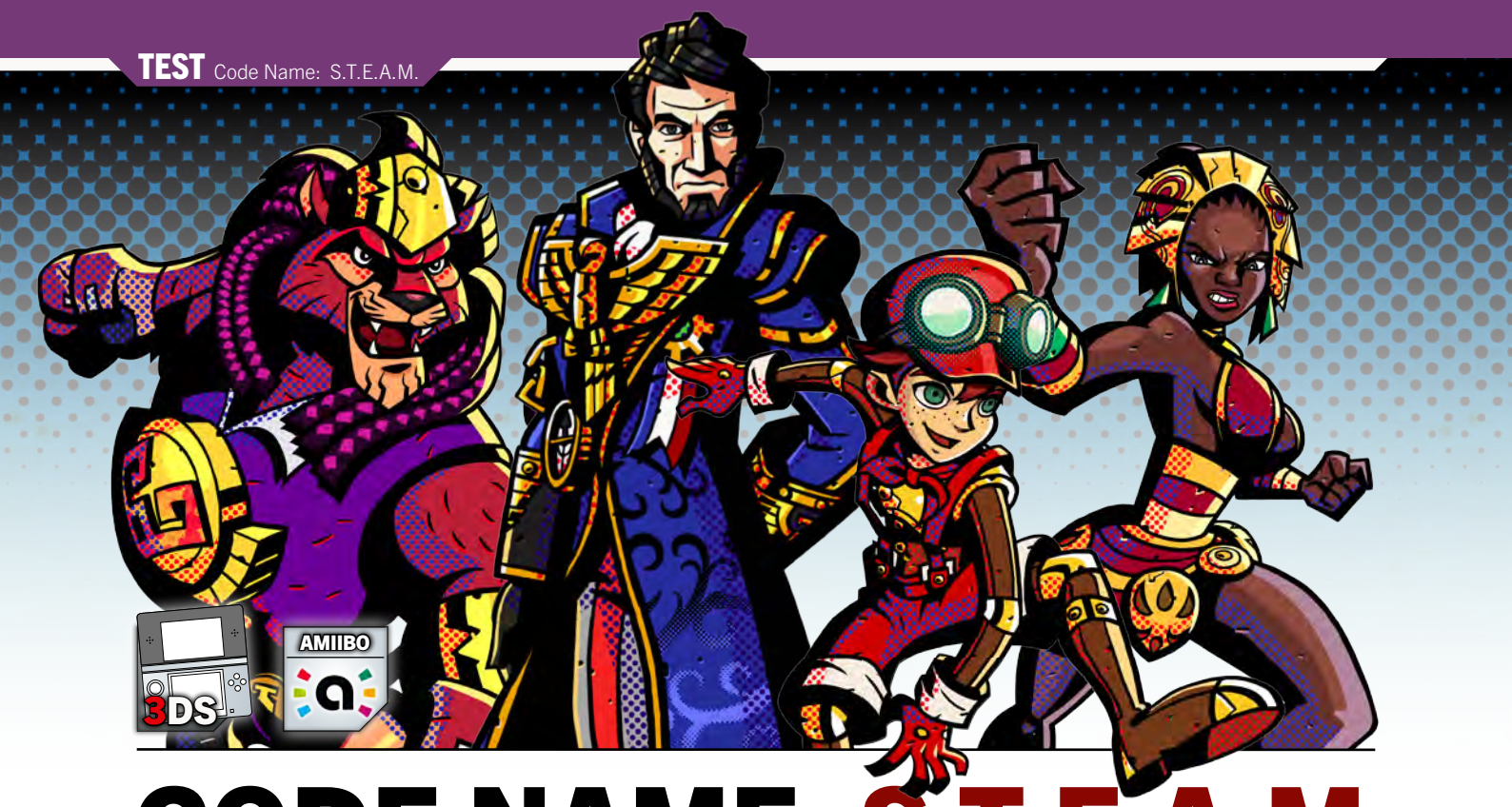
PROJECT ZERO 5 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2015



GARFIELD KART (3DS)

Hersteller: Koch Media **Genre:** Rennspiel **Termin:** 19. Juni 2015



CODE NAME: S.T.E.A.M.

Strategie Abraham Lincoln, der Löwe aus Oz, Tom Sawyer und ein britischer Folklore-Eisenbahner heizen gemeinsam Steampunk-Aliens ein – das muss man gesehen haben! Gespielt auch?

Code Name: S.T.E.A.M. – das ist 20 Prozent *Die Liga der Außergewöhnlichen Gentlemen*, 20 Prozent Steampunk, 50 Prozent *XCOM: Enemy Within*, 8 Prozent *Gears of War 3* und 2 Prozent *Star Trek*. Wir befinden uns in einer Fantasy-Version des viktorianischen Englands: Die Weltbevölkerung hat gerade den Dampf als Treibstoff entdeckt und integriert ihn voller Begeisterung in sämtliche Bereiche der Gesellschaft – schon bald gibt es dampfbetriebene Autos, Hängebrücken, Waffen. Und etwas später gibt es auch noch jede Menge Aliens in der Umlaufbahn des Blauen Planeten– nein, dampfbetrieben sind die nicht, gehörig ins Schwitzen bringen sie die Streitkräfte der Erde aber auch so. Erst als der Sicherheitstrupp zur Eliminierung außeriridischen Missfriedens (kurz: S.T.E.A.M.) unter der Führung von US-Präsident Abraham Lincoln gegründet wird, können die Menschen zum Konterangriff gegen die extraterrestrischen Invasoren ausholen! Die Mitglieder dieser illustren Eingreiftruppe entstammen übrigens allesamt großen Literaturwerken – wer schon immer mit Tom Sawyer, der Besetzung aus *Der Zauberer von Oz* oder Tiger Lily aus *Peter Pan* gegen Aliens ins Gefecht ziehen wollte, kommt diesem Wunsch wohl nie wieder so nahe wie hier. Der Steampunk-Stil im Pop-Art-Comiclook wirkt ebenfalls prägnant und exotisch. Sollte euch der Sinn also nach etwas wirklich Frischem stehen, bekommt ihr von *S.T.E.A.M.* deutlich mehr geliefert als nur viel heiße Luft.

Neben der Sekundärwaffe wählt ihr für jedes Teammitglied auch einen Boiler. Der bestimmt zum Beispiel die Menge und die Regeneration eures Dampfs.

Typisch Nintendo: Die Text-Übersetzung ins Deutsche ist wieder mal herrlich witzig, die grandiose englische Sprachausgabe hat man zum Glück im Original belassen.

Die Hilfsmonitore sind eines der wichtigsten taktischen Werkzeuge auf dem Spielbrett. Sie geben euch nicht nur nützliche Hinweise, sondern auch frischen Dampf.

Bis der Kessel glüht!

Apropos heiße Luft! Das zweite Zugpferd in *S.T.E.A.M*s Stall ist, neben der sehr individuellen Aufmachung, das klassische rundenbasierte Strategie-Gameplay. Dessen Spielgefühl kommt aktuell wohl am ehesten an *XCOM: Enemy Within* ran, das ihr vielleicht vom PC, der Playstation oder der Xbox kennt. Euer Team aus bis zu vier von euch handverlesenen, im Laufe des Abenteuers nach und nach freigespielten Soldaten ist zuerst am Zug. Ihr könnt eure Truppen nun schrittweise aus der Third-Person-Ansicht über die aktuelle Einsatzkarte bewegen, eine Attacke mit eurer Primär- oder frei wählbaren Sekundärwaffe starten, eure Soldaten Wache stehen lassen (genannt Overwatch, dazu gleich mehr) oder eine Spezialfähigkeit nutzen. Ganz wichtig dabei: Fast alle diese Aktionen kosten euch, je nach Durchschlagskraft der geplanten Unternehmung, ein bis vier Einheiten der Ressource, mit der ihr alle eure Manöver bezahlen müsst: Dampf!

Mama war ein Schachbrett

Jeder eurer Soldaten verfügt zum Start einer neuen Runde über ein gewisses Dampfkontingent. Erreicht dessen Menge den Wert null, könnt ihr mit diesem Recken keine weiteren Aktionen mehr ausführen – einzige Ausnahme: die Rückkehr zu eurem Ausgangspunkt, wodurch ihr Dampf regeneriert. Zum Start einer neuen Runde wird der Treibstoff-Vorrat eurer Charaktere aufgefüllt. Wie auf einem gigantischen, um etliche Zugoptionen erweiterten Schachbrett bringt ihr als geschickte Spieler so zunächst eure Figuren effektiv in Stellung und nehmt die Aliens dann mit Direkt- und Flächenschaden-Waffen unter Feuer, während ihr gleichzeitig für die Absicherung und Heilung eurer Soldaten sorgt. Habt ihr schließlich die Zielbedingung der Karte erfüllt, geht es zurück in eure fliegende Festung, wo ihr euch für den nächsten Einsatz mit Informationen und Equipment rüstet. Nach knapp 20 Stunden wartet dann allmählich die finale Schlacht. Und danach vielleicht einer der drei Multiplayer-Modi, wenn ihr Lust drauf habt. So viel zum Thema Gameplay. Und wo kommen jetzt gleich noch mal die angesprochenen zwei Prozent *Star Trek* her? Von den Synchronsprechern! Der Granatenspezialist John Henry und US-Präsident Abraham Lincoln werden nämlich von niemand Geringerem als Michael Dorn beziehungsweise Wil Wheaton intoniert – besser bekannt als Worf und Wesley Crusher.

Ganz oben auf der Tonleiter

Der Rest der Synchronsprecher-Riege liest sich ähnlich populär, unter anderem sind die Stimme des mächtigen Hulks, Tessa aus *Skylanders* oder Kal'Reegar aus der *Mass Effect*-Serie mit dabei. Das hat sich rentiert: Die (wahrscheinlich gerade deswegen auch hierzulande englisch belassene) Sprachausgabe gehört mit zum Besten, was es in letzter Zeit auf Nintendos Handheld zu hören gab und schließt sich nahtlos der bissigen Musik Marke Metal-Mucke an. Sehr geil!

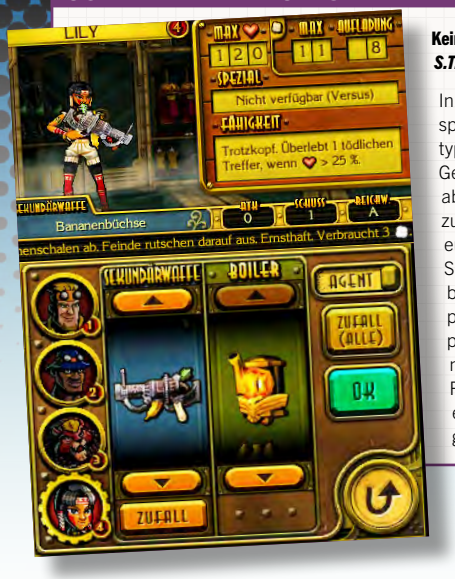
Erledigt ihr eine Mission, ohne dabei einen eurer Soldaten zu verlieren, bekommt ihr am Ende der Runde Bonusmünzen gutgeschrieben.

Dampf des Krieges

Nachdem *Code Name: S.T.E.A.M.* in den USA ja schon seit Mitte März die Alienhatz ausgerufen hat, habt ihr zu dem exzentrischen Stück Software vielleicht schon ein paar Infos gehört. Zum Beispiel die, dass es saulangsam und bockschwer sein soll. Entwarnung geben können wir beim Thema Geschwindigkeit: Während unserer letzten Vorschau brachten uns die häufig mehr als eine Minute dauernden Züge der gegnerischen KI-Truppen tatsächlich öfters zum Grummeln. Pünktlich zur Veröffentlichung in Deutschland haben die Entwickler *S.T.E.A.M.* aber einen Patch spendiert, der das Zugtempo der CPU-Gegner auf euren Wunsch verdoppelt. Die Aliens bewegen sich deswegen zwar immer noch nicht mit Lichtgeschwindigkeit, immerhin braucht ihr aber keinen zweiten 3DS mehr, um die Wartezeit auf euren ersten 3DS zu überbrücken. Wer das Teil auf einem New 3DS zockt, darf sich

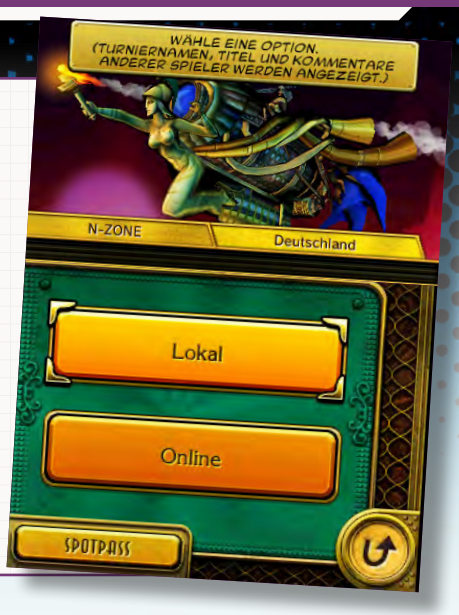
Bei den Sekundärwaffen habt ihr die freie Wahl: Soll es eine Heil-Pistole sein? Vielleicht ein Scharfschützengewehr? Oder wie hier ein taktisches Werkzeug?

SOLDATEN: AB INS MULTIPLAYER-GEFECHT!



Keine Lust mehr auf KI-Gegner? Ihr wollt euch im Kampf mit echten *S.T.E.A.M.*-Generälen messen? Dann schaut doch hier mal vorbei …

In *Code Name: S.T.E.A.M.* dürft ihr euch in insgesamt drei Mehrspieler-Modi in die Taktik-Schlacht stürzen. Mit dabei sind das typische Deathmatch, in dem ihr in 30 Zügen das Team eures Gegners eliminieren müsst. Klassisch, simpel, sehr direkt. Etwas abwechslungsreicher geht es in der Medaillenjagd zu, wo ihr zur Erfüllung des Spielziels „Sammelt mehr Gegenstände als euer Gegner ein" mit mehr Kreativität zu Werke gehen dürft. Sowohl im Deathmatch als auch in der Medaillenjagd haben beide Teams jeweils ein Spielzug-Zeitlimit von 60 Sekunden pro Runde, was den Duellen eine willkommene Stresskomponente hinzufügt. Den dritten Spielmodus wollen wir euch nicht kaputtspoilern, weil er auch in der Solo-Kampagne eine Rolle spielt – aber sagen wir einfach mal, dass er *S.T.E.A.M.* eine Echtzeit-Actionkomponente verpasst, die sich nicht so ganz in das restliche Spielgefühl einfügen möchte.



gar über die dreifache Vorspulgeschwindigkeit freuen. Also bleibt noch der derbe Schwierigkeitsgrad? Nun, auch das ist so nicht ganz korrekt, tatsächlich kommt man mit der Einhaltung bestimmter Regeln prima selbst durch die knackigsten Karten der Kampagne – *S.T.E.A.M.* ist nur bisweilen bescheuert designt, was im Strategiegenre oft zu Frust führt. Das beginnt bereits damit, dass euch in dem 16 Kapitel starken Spiel keine Karte zur Verfügung steht. Gut, die hat der aktuelle Konsolen-Taktikprimus *XCOM: Enemy Within* auch nicht, dort löst man das Problem aber, indem man die Kamera frei über das Einsatzgebiet schweben lässt und so sämtliche Bereiche erkunden kann. Noch nicht erblickte Areale liegen dabei unter einem Nebel des Krieges, sind also nur schemenhaft und ohne Gegner darin wahrnehmbar.

Gears of War

In *S.T.E.A.M.* gibt es zwar keinen Nebel des Krieges, dafür seid ihr aber auf das Third-Person-Sichtfeld eurer vier Soldaten beschränkt. So entgehen euch mitunter wichtige Infos auf dem Spielfeld. Nun mag man argumentieren, dass so der Sammeltrieb besser erhalten bleibt, weil man nicht auf einen Blick etwa die auf den Karten versteckten Zahnräder zum Freischalten neuer Goodies ausspähen kann. Das stimmt zwar, die Kombination aus rundenbasiertem Team-Gameplay und in den Levels versteckten Power-ups geht aber eben nur schwer zusammen. Das Ergebnis ist eine spielerisch schnell nervig werdende Sucherei unter konstantem Feindbeschuss, bei der man sich als General am 3DS irgendwann denkt: „Nö, danke, dann pfeif ich auf die Zahnräder." Mit den weniger spektakulären Münzen zum Aktivieren neuer Waffen für euer Team verhält es sich ähnlich.

Ich hab' da was im Auge

Ebenfalls nicht ganz glücklich gelöst ist ein anderes klassisches Spielelement des Taktik-Genres: der Overwatch. Darunter versteht man die Opferung eines Teils der eigenen Bewegungsfreiheit, um automatisch in euren Sichtbereich einlaufende Feinde während des gegnerischen Zugs angreifen zu können. Anders ausgedrückt: eine Spielmechanik, um eure Soldaten beziehungsweise aufseiten eures Opponenten die Aliens passiv Wache stehen zu lassen. Sobald eine gegnerische Figur zu nahe kommt, eröffnet der im Overwatch seine Umgebung beobachtende Charakter das Feuer auf das frisch aufgetauchte Ziel! Das Problem dabei: In *S.T.E.A.M.* endet der Overwatch nicht wie sonst oft genreüblich, nachdem die Wache ihr Reaktionsfeuer abgegeben hat. Stattdessen darf sie auf einen sich fortgesetzt bewegenden Feind so lange weiterfeuern, bis ihr Dampf-Vorrat aufgebraucht ist. Was sich auf den ersten Blick nur nach einer kleinen Gameplay-Nuance anhört, zwingt euch im Gefecht oft zu millimetergenauen Schleichbewegungen, weil ihr sonst von bereits ein, zwei Overwatch-Aliens um euch herum zu Brei gefeuert werdet; ihr müsst euch aber bewegen, um eure noch entfernten Feinde selbst attackieren zu können. Mehr noch: Sitzt ein Overwatch-Treffer (egal ob bei euch oder den Aliens), betäubt dieser oft das anvisierte Ziel und stiehlt ihm damit seine verbleibende Bewegungsfreiheit in dieser Runde. Betäubte Figuren erleiden zudem doppelten Schaden. So kann ein leichtfüßiger Charakter wie Tom Sawyer, der von Natur aus mit wenig Lebensenergie ausgestattet ist, schon mal innerhalb eines einzigen unglücklichen Spielzugs ins Gras beißen – und ihr vor Ärger am liebsten in euren 3DS. Wenigstens schafft hier die sofortige Heilung eines betäubten Charakters Abhilfe.

Waffen mit Flächenschaden erweisen sich auf dem Schlachfeld als Lebensretter! Nur so werdet ihr mit einer Übermacht von angreifenden Nahkampf-Aliens fertig.

Zündet ihr – stilecht gemacht über einen Dampflok-Zughebel – eine der Charakter-Spezialfähigkeiten, bekommt ihr eine kleine FMV-Sequenz zu sehen. Schön!

Dem Dampfgott sei Dank, wir dürfen die Kamerasteuerung invertieren! Bei einem Third-Person-Spiel oft die erste Hürde für konstant gute Laune.

Jedes der Kapitel stellt euch neue Spielelemente vor – Protagonisten, Waffen, Gegner. So bleibt *S.T.E.A.M.* bis zum Ende schön frisch.

Treffen sich zwei Gegner

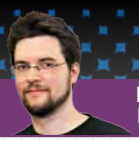
Den Vogel schießt dann aber ein passenderweise fliegender Feindtyp namens Nessler ab. Diese Mistviecher verfügen nicht nur über eine Attacke, die euch praktisch ohne die Möglichkeit zur Gegenwehr lähmen und so eure Soldaten aus dem Spiel nehmen kann, die kleinen Dinger sind auch nahezu nicht mit euren Waffen zu treffen. Zielt man auf sie, spielt das Fadenkreuz verrückt – kurz landet der Feind mal im Visier, dann wird er wieder als ungültiges Ziel angegeben. Selbst wenn man abdrückt, während sich die feiste Alienfratze schön vor Kimme und Korn breitmacht, darf man in den allermeisten Fällen zuschauen, wie die eigenen Geschosse wirkungslos durch den Gegnerkörper segeln. Das Ganze fühlt sich nach einem lästigen Programmierfehler an. Erst wenn man später die Alien-Bibliotheken durchliest, bemerkt man, dass dieses Verhalten vom Spiel exakt so gewollt ist. „It is not a bug, it is a feature", lautet dann ein gern genutzter US-Entwicklerspruch. Uns fällt da noch ein anderes englisches Wort ein: Facepalm!

Die grobe Kelle

Und so steht das ganze Nessler-Ding eigentlich symptomatisch für die Krux, mit der *S.T.E.A.M.* zu kämpfen hat: Hier präsentiert man euch ein eigentlich wirklich starkes Strategiespiel, das eure gute Laune immer wieder mit frustrierenden kleinen Design-Stolpersteinen auf die Probe stellt – Stolpersteine, die es eigentlich nicht gebraucht hätte. Die Amiibo-Unterstützung mit den *Fire Emblem*-Charakteren funktioniert dagegen echt gut, auch wenn es ziemlich nervt, die Dinger nach jedem Abschuss der Zusatz-Figuren neu am (New) 3DS aktivieren zu müssen. *S.T.E.A.M.* mangelt es nicht an spielerischen Ideen. *S.T.E.A.M.* mangelt es erst recht nicht an einem individuellen, spannenden Stil, den das Teil herrlich eigenwillig und mutig-konsequent durchzieht. Aber *S.T.E.A.M.* fehlt es mechanisch zu oft an der nötigen Eleganz, um ein ganz Großer zu werden.

Benjamin Kegel

Code Name: S.T.E.A.M. unterstützt vier Amiibo: Marth, Ike, Robin und Lucina. Vor allem Marths Fähigkeit, Overwatch-Aliens zu neutralisieren, ist verdammt hilfreich!



MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich will dieses Spiel mehr lieben als möglich."

Ich freue mich jedes Mal wie Mario auf einer Pilzplantage, wenn sich ein Vertreter des von mir sehr geschätzten Strategie-Genres auf eine Spielkonsole verirrt. Zu dem Stil von *S.T.E.A.M.* darf man geteilter Meinung sein, nicht aber darüber, dass der Titel seine Präsentation unbeirrt durchzieht. Auch das verdient Lob. Lasst euch von der „niedrigen" Wertung von unter 80 Prozent nicht abschrecken – aufgrund der im Test angesprochenen Handling-Probleme ist einfach nicht mehr drin. Eure Kaufentscheidung solltet ihr letztendlich nur von folgenden zwei Fragen abhängig machen: Liebt ihr Strategiespiele? Und könnt ihr damit leben, ab und zu laut und genervt „Bullshit!" auszurufen und nach einer kleinen Frustpause wieder weiterzuspielen? Habt ihr zweimal mit „Ja" geantwortet? Dann holt euch *Code Name: S.T.E.A.M.*

Code Name: S.T.E.A.M.

Termin: 15. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Der Steampunk-Stil wird super eingefangen. Überhaupt ist die ganze Pop-Art-Präsentation aus einem Guss und sehr erfrischend. Die Comic-Sequenzen sind klasse, das Gegnerdesign aber etwas öde.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Zweifellos eine der besten Komponenten des Spiels! Die rockige Musik und die All-Star-Sprachausgabe tragen im Alleingang einen Großteil der Motivation.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung selbst ist technisch eigentlich einwandfrei, scheitert aber an dem grobschlächtigen Interface und den hyperempfindlichen Gegnern.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Leicht ist *S.T.E.A.M.* definitiv nicht, schwer macht man sich das Spiel in den meisten Fällen aber eher selbst.

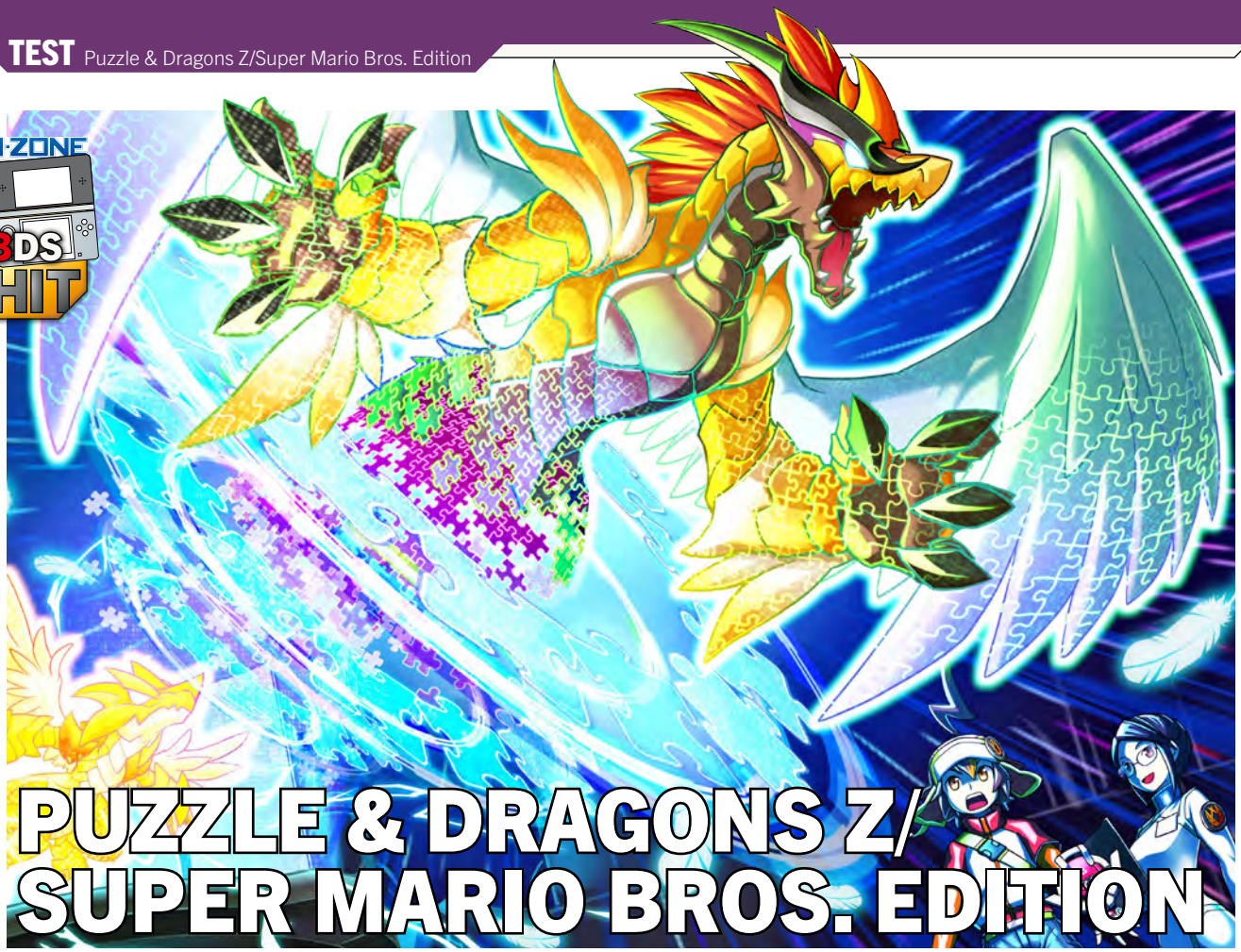
MEHRSPIELER 7
Spieler online: 1-2 **Spieler lokal:** 1-2
Ein echt guter, ein klassischer und ein etwas exotischer/deplazierter Spielmodus für Versus-Generäle.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich mal wieder echte Konsolen-Strategie!
- ✚ Großartig in Szene gesetzte Handlung
- ✚ Fantastische Charaktere und Sprachausgabe
- ✚ Starkes Steampunk-Setting …
- ✚ … plus perfekt dazu passendem Dampf-System
- ➖ Ziemlich krude Overwatch-Integration
- ➖ Wartenzeiten sind nur auf dem New 3DS kein Thema
- ➖ Junge Spieler könnten überfordert werden

WERTUNG/FAZIT

76

„Stilsichere, akustisch stark untermalte Steampunk-Strategie ohne die nötige Finesse."



PUZZLE & DRAGONS Z/ SUPER MARIO BROS. EDITION

Geschicklichkeit/Rollenspiel Wer hier ein 1.000-Teile-Puzzle schafft, klebt es nicht als Trophäe an die Wand – er gibt ihm einen Namen, geht damit auf Reisen und fackelt einen Dungeon ab!

Puzzle & Dragons Z ist ein Genre-Hybride aus klassischem Rollenspiel und Match-3-Puzzler. Was heißt das? Zunächst erwarten euch die typisch motivierenden Aufgaben eines RPGs – das Zusammenstellen einer Party, die Erfüllung von Haupt- und Nebenaufgaben innerhalb der linear aufgebauten Spielwelt, das Einsammeln von Gegenständen zum Aufrüsten eures Teams oder auch die Kommunikation mit den Einwohnern eurer Einsatzbasis, Zed City. Von hier aus streift ihr in Form unzähliger kleiner On-Rails-Dungeons durch ein von bösen Mächten zerrissenes Königreich und versucht, eure zerrüttete Heimat wieder zu einer heilen Welt zusammenzufügen. Der erste geniale Faktor dabei: Eure Party besteht aus einer Heerschar von Monstern, die ihr im Laufe des Spiels in Ei-Form einfangen, ausbrüten und nach Herzenslust hochleveln und auf neue Entwicklungsstufen befördern dürft. Zwar ist für jede Evolution eine bestimmte Menge von Upgrade-Chips nötig, habt ihr die aber erst mal zusammen, wird aus eurem possierlichen Feuer-Knuddeldrachen gegen Ende des Spiels ganz schnell ein reptilischer Flammengott!

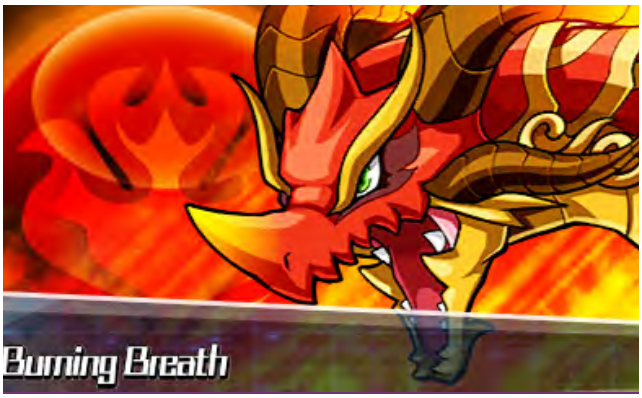
Wer ist hier der Boss?

Ganz wichtig dabei: Jedes eurer Tierchen bringt eine Anführer- und eine Spezialfähigkeit mit. Anführer-Fertigkeiten sind passive Verbesserungen im Kampf, die euer auserkorener Biester-Champion in der Schlacht mit seinen Mit-Monstern teilt. Spezialfähigkeiten können dagegen von allen Kreaturen in eurem Sechs-Mann-Team jederzeit im

Wenn *Final Fantasy VI* ein edles Oldtimerrennen ist, dann versucht *Puzzle & Dragons Z*, die 24 Stunden von LMAO zu sein. Gebt der Story etwas Zeit, es lohnt sich.

„Ho! Wir sind das Ginyu-Sonderkommando! Äh, Moment … wir sind die Logical 5!" Diese Kollegen hier gehören zu den Guten und retten Drachenzähmer in Not.

Je nachdem welche Sphären ihr auflöst, greifen Monster verschiedener Elementklassen an. Vorsicht: Nicht in jedem Dungeon sind auch alle Sphärentypen vorhanden.



„Leute wie dich können wir hier nicht besonders leiden! Darum feuere ich dich jetzt mit meiner Spezialattacke weg!“ In Drachisch übersetzt heißt das schlicht „RAWR!“

Gefecht eingesetzt werden, solange ihr über genügend Kraftpunkte verfügt. Wählt euer Team weise – einen Heiler solltet ihr zum Beispiel immer in der Gruppe haben. Dieses System ist wirklich exzellent ausgearbeitet und überzeugt auf der ganzen Linie. Also geht raus in die virtuelle Welt, erforscht ihre Geheimnisse, bekämpft andere Monster und erbeutet Upgrade-Chips und Erfahrungspunkte. Dass sich die Reise lohnt und Spaß macht, liegt vor allem an dem grandiosen Gameplay – und damit kommen wir bei der besten Komponente des Spiels an: dem Puzzle-Part!

Gotta match them all

Sobald eure Monsterriege einem Feind gegenübersteht, werden euch zwei Bildschirme präsentiert. Auf dem oberen 3DS-Screen könnt ihr eure aktuellen Gegner beobachten. Sie gehören – ebenso wie eure Tierchen – jeweils einem Elementtyp an: Feuer, Wasser, Pflanze, Licht oder Schatten. Diese Kräfte stehen in einer Wechselwirkung zueinander: Feuer ist etwa durchschlagskräftig gegen Pflanzen, aber schwach gegen Wasser. Wasser wiederum zähmt in Windeseile Feuermonster, beugt sich aber den Pflanzenkreaturen. Licht und Schatten lösen sich gegenseitig auf, sind also jeweils stark gegenüber ihrem Widersacher. Auf dem unteren 3DS-Bildschirm bekommt ihr ein Raster mit Spielsteinen präsentiert, Sphären genannt. Eure Aufgabe ist es nun, einen dieser Steine so zu verschieben, dass mindestens eine vertikale oder horizontale Reihe aus drei bis sechs Sphären derselben Sorte entsteht.

Handheld-Verdrängungskampf

Der erste Clou dabei: *Puzzle & Dragons Z* bedient sich nicht des in diesem Genre typischen Wechselsystems. Wenn ihr etwa in dem ähnlichen *Pokémon Shuffle* einen Spielstein ersetzt, springt der über beliebig viele Rasterschritte weiter zu der Stelle, an der ihr ihn platzieren möchtet. In *Puzzle & Dragons Z* lassen sich Spielsteine dagegen immer nur Feld für Feld austauschen, das aber beliebig oft innerhalb einer Zugfrist. Das Gameplay hat also viel mehr mit geschickter Verdrängung als spontanem Wechsel zu tun und ähnelt eher einem Verschiebe-Puzzle auf Schienen, wie ihr es vielleicht schon einmal als Plastikspielzeug in den Händen hattet. Zugegeben, es dauert eine Weile, diese ungleich komplexere Variante des Match-3-Systems zu erlernen – doch dafür bekommt ihr ein Spielsystem geboten, das euer Hirn und eure Finger unendlich lange fordern und unterhalten wird! Ein wahrer Meister seines Fachs kann hier mit schnellen Reaktionen und geschickter Stylus-Arbeit selbst aus völlig chaotischen Sphärenbildern ein harmonisches Gefüge gleichfarbiger Spielsteine entstehen lassen und so besonders mächtige Attacken schlagen.

Die gute Ryo findet ihr in der Mitte von Zed City. Sie verweist euch auf aktuelle Nebenquests in der Stadt.

Die Bewohner der Spielwelt lieben Drachen, aber hassen Kämme. Das gilt für euren Helden (Geschlecht und Name nach Wahl) ebenso wie für die fiesen Jungs.

DIE SUPER MARIO BROS. EDITION

30 Euro für *Puzzle & Dragons Z*? Das ist ein Hammerpreis – dabei bekommt ihr noch ein zweites Spiel gratis obendrauf!

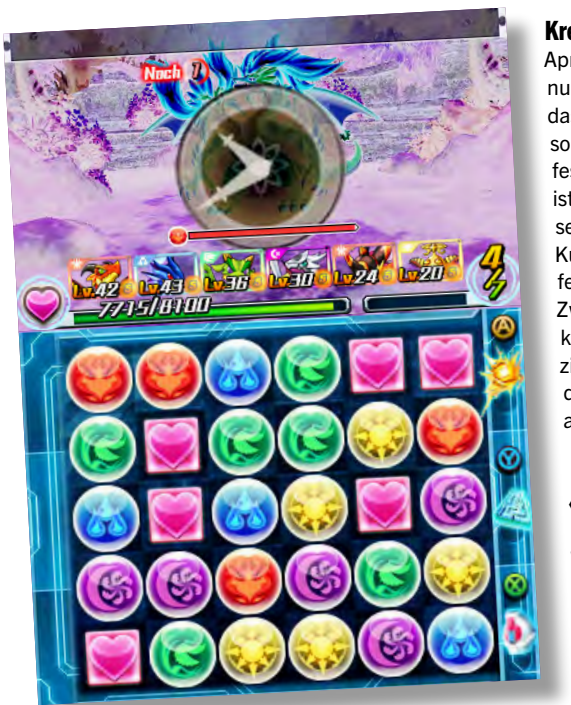
In Japan steht *Puzzle & Dragons Z* bereits seit Ende 2013 im Regal und erfreut sich dort eines beängstigenden Verkaufserfolges. Hierzulande kommt das Spiel nun zwar mit 1,5 Jahren Verspätung an, dafür aber inklusive der *Super Marios Bros. Edition*. Hierbei handelt es sich um ein bemerkenswert gut gelungenes Spin-off ganz im Stile eines typischen Mario-Abenteuers samt optisch toll gemachter Oberwelt, 2D-Sidescroll-Dungeons, den unvergesslichen Soundtracks und -effekten aus dem Pilzkönigreich und einigen der berühmtesten Helden und Schurken aus zwei Jahrzehnten *Super Mario*-Geschichte. Von den deutlich seltener genutzten Sonderfertigkeiten abgesehen, ist das smarte Gameplay exakt dasselbe wie im Hauptspiel, lediglich der RPG-Part wurde spürbar reduziert. Dafür sind kniffflige Kämpfe dank der einsammelbaren Extraleben deutlich einfacher – beißt ihr hier ins Gras, könnt ihr mit genug 1-Up-Pilzen im Gepäck direkt neu in ein verlorenes Duell einsteigen. Eine wirklich tolle Zugabe!

In der *Mario Edition* kommen eure Party-Mitglieder häufig mit einer doppelten Elementklasse daher. Sie attackieren ihre Gegner dann auch oft mehrfach.

Marios Oberwelt-Design passt ideal zum linearen Levelansatz von *Puzzle & Dragons Z* – im Toad-Haus weiter hinten können wir unsere Party upgraden.

Wasser-Pflanzen-Feuerwerk

Das ist auch wichtig, an dieser Stelle kommt nämlich der zweite Clou ins Spiel: Die aufgelösten Sphärenfarben bestimmen, welche eurer Monster zuschlagen und vor allem wie stark und häufig! Löst ihr eine Dreierreihe Feuer-Spielsteine auf, attackieren alle eure Feuermonster im Team einmal. Fügt ihr aber eine Reihe aus fünf Steinen zusammen, bearbeiten eure Feuermonster sämtliche Gegner auf dem Bildschirm gleichzeitig in Form eines heftigen Gruppenangriffs. Idealerweise kommen eure Feinde so gar nicht erst dazu, selbst zu attackieren. Ihr könnt euch in etwa vorstellen, was dank dieser genialen Spielmechanik bei einer 18er-Combo aller Sphärenfarben und Element-Typen in eurer Party auf dem 3DS los ist …



Kreislauf des Rumms!

Apropos: Es ist nicht nur das Konzept selbst, das dieses Gameplay so faszinierend, so fesselnd macht – es ist vor allem auch seine Präsentation: Kurze, akustisch perfekt untermalte Bild-Zwischensequenzen kündigen eure Spezialangriffe mit exakt der richtigen Menge an Pathos an, um sie auch nach dem zigsten Durchgang noch zu etwas Besonderem zu machen. Danach dürft ihr gespannt zuschauen, wie sich das smarte Puzzle-Handling auf eure Monster überträgt, seht Combo- und Angriffszahlen über die Bildschirme fliegen, beobachtet eure heiß geliebten Viecher schließlich beim Abfeuern ihrer kunterbunten Attacken – und ZACK! – schon rummst es gewaltig auf dem 3DS! So entsteht ein Kreislauf aus fordernder mentaler Spannung und grafischer, akustischer und haptischer Belohnung für eure tollen Züge, die beim staunenden Konsolero auch mit voller Wucht ankommt.

Einige Spezialfähigkeiten wie „Stop the World" frieren temporär das Brett ein. Jetzt heißt es hurtig Steine verschieben und fette Combos basteln!

Euer Feind, die Kurve

Zwischen all die Pracht und Herrlichkeit schummeln sich leider auch Frustfaktoren. Am nachhaltigsten an euren Nerven nagt die nicht ganz nachvollziehbare Entscheidung des Spiels, euch Weggabelungen in Dungeons nur über die Auflösung von Spielsphären passieren zu lassen. Einmal angenommen, ihr kommt in einem der wunderschön gestalteten Verliese an einer Kreuzung vorbei. Nun steht euer selbst benannter Held vor der Wahl, entweder nach rechts zu marschieren, wo laut angenehm übersichtlicher Levelkarte Schatztruhen und interessante Artefakte locken, oder den sinisteren Pfad auf der anderen Seite zu beschreiten, gespickt mit doppelt so vielen Feinden und einem potenziell tödlichen Zwischenbosskampf. An dieser Stelle dürft ihr euch aber nicht einfach für euren Lieblingsweg entscheiden – stattdessen spielt ihr ganz normal eine Puzzle-Runde ohne Gegner, wobei die am häufigsten von euch aufgelöste Sphärenfarbe euren weiteren Weg bestimmt. Und wenn hier die Combos durch zufällig nachrückende Steine unglücklich fallen oder – ganz besonders toll – auf dem Spielbrett überhaupt nicht die nötigen Sphären für euren Wunschweg vorhanden sind, kann es vorkommen, dass ihr aus Versehen in die falsche Richtung lauft. Am meisten frustriert das, wenn man Schatztruhen zur Bewältigung von Nebenmissionen sucht, die nur auf dem anderen Pfad zu finden sind, und man vom Spiel in die falsche Richtung zwangsumgeleitet wird. In so einem Fall verlässt man den Dungeon am besten sofort, schüttelt ob dieses kreuzbescheuerten Wegfindungssystems kurz den Kopf und fängt noch mal von vorne an.

Gut zu wissen: Füttert ihr Monster mit Eiern desselben Elementtyps wie sie selbst, erhaltet ihr neben XP auch einen LP-Bonus.

Die Weltkarten werden jeweils als Dungeons mit weiter unterteilten Minidungeons präsentiert. Simpel.

Nirai Kanais Stolperstein

Der schlecht ausbalancierte Schwierigkeitsgrad ist da fast das kleinere Übel: Zu Beginn eurer Heldenreise hoppelt ihr noch vergnügt und frohlockend durch die prächtig gestaltete Botanik und fragt euch, wann eigentlich der erste Kampf eurer Wege kommt, in dem ihr eure Gegner nicht mit einem One-Hit-Kill von der Bildfläche fegt. Ungefähr fünf bis sechs Stunden später erwartet euch dann ein Gefecht mit Nirai Kanai, dem heiligen Drachen des Wassers. Der hoppelt sogleich vergnügt und frohlockend durch eure prächtig gestaltete Party und fragt sich, wann eigentlich der erste Kampf seiner Wege kommt, nach dem er sich nicht die Reste einer übermütigen Reckenriege von den Tatzen kratzen muss. Im Ernst: Ohne ein hervorragendes Team aus Pflanzenmonstern mit einem Durchschnittslevel von deutlich über 150 geht ihr im Kampf mit dem Wasserdrachen hoffnungslos baden, also tut euch den Gefallen und grindet ein paar Levels!

Prachtvolle Puzzle-Perfektion

Schade, dass es nach eurem Triumph dann erneut mit übermächtigen Tierchen in eurem Team in den nächsten Teil der Spielwelt geht – der Schwierigkeitsgrad ist einfach schlecht ausgewuchtet. Das bringt die Unterhaltung entsprechend auf Abwege. Wenn man als Puzzler aber auf einer achtspurig ausgebauten Spielspaß-Schnellstraße unterwegs ist, interessiert das bisschen Schlingern kein Schwein: Meine Güte, was ist das hier für ein klasse Teil! Großartige statische Grafik, die nur noch von den charmanten Charakterporträts und herrlich detailverliebten Vektor-Animationen vom Feinsten übertroffen wird. Dazu gesellt sich ein edler Soundtrack samt superben Effekten, der sich auch noch elegant zwischen antreibender Rockmusik (etwa bei Mini-Bosskämpfen), schon fast meditativen Sphärenklängen (vor allem in den Tempeln der heiligen Drachen) und modernen Pop-Rhythmen (zum Beispiel in Zed City) zu bewegen weiß. Die bewusst auf albernen Humor getrimmte Storyline samt dazu passender Präsentation von Figuren und Gesprächen im Manga-Stil mag manchen Spieler zwar zu Beginn des Abenteuers ein wenig befremden, taut dann aber merklich auf. Vor allem deswegen, weil sich der Titel selbst keine Minute lang ernst nimmt und sich der Natur seines augenzwinkernden, überdrehten Brechstangen-RPG-Plots vollkommen bewusst ist. Das absolute Highlight st aber das fantastische Gameplay. Basierend auf seinem klassischen Dungeon-Crawling-RPG-Gerüst mit tatsächlich unterhaltsamen, weil nicht ausufernden Grinding-Einlagen, wird euch die bis ins letzte Detail feingeschliffene Softwaremechanik zwischen Strategie, Puzzle und Rollenspiel derart lange fesseln, dass hier in Kombination mit dem Mario-Spin-off ganz locker ein dreistelliger Stundensatz herauskommen dürfte.

Benjamin Kegel

Syrup ist ein herrlich sarkastischer kleiner Tourguide, der euren oft ziemlich schrägen Opponenten stets gepflegt die Meinung geigt. Allein er ist das Spiel wert!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich will ein Haus in Zed City!“

Ein ähnliches Teil namens *Puzzle Quest* hatte ich schon mal vor zig Jahren zum Testen auf meinen Tisch, das 3DS-Abenteuer fesselt mich aber noch mehr. Die Rollenspiel- und Geschicklichkeitskomponenten sind hier nicht nur gleichermaßen umfangreich wie tief greifend, sie ergänzen sich auch noch hervorragend als Gameplay-Kombination. So ist *Puzzle & Dragons Z* deutlich mehr als die Summe seiner Teile. Vor allem das stramme Geschicklichkeits-Gameplay, das am Nintendo-Stylus perfekt funktioniert, ist genau mein Ding. Das Spielprinzip ist derartig vielschichtig und angenehm komplex, dass man *Puzzle & Dragons Z* schon fast ins Genre der Strategietitel verschieben darf. Wer also ein Geschicklichkeits-RPG sucht, das vor allem auch mit eurem Grips spielt, sollte unbedingt zugreifen!

Puzzle & Dragons Z/SMB Edition

Termin: 8. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: GungHo Entertainment
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 9
Wunderschön animierte Vektorgrafiken der Monster, liebenswert-charmante Charakterzeichnungen und eine großartig designte Spielwelt. Das Auge freut's!

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Es wird viel gebrüllt, aber nix gesprochen. Die Texte sind, typisch Nintendo, sehr drollig übersetzt und stets gerade noch auf der guten Seite von albern.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Dungeons werden automatisch durchlaufen, die Puzzles lassen sich super steuern. Angenehm griffig.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Nehmt das Drachenboot aus *The Wind Waker*, füllt es mit drei Fass Starkbier ab, steckt es in einen schweren Sturm und es wird immer noch nicht so hart schwanken wie der Schwierigkeitsgrad in *Puzzle & Dragons Z*.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Drachen sind sehr territorial veranlagt und dulden maximal einen Menschen in ihrem Revier.

PRO / CONTRA
- ✚ Fesselndes, komplexes Puzzle-Gameplay
- ✚ Grafisch und akustisch famos inszeniert
- ✚ Enorm tief greifendes Monster-Upgrade-System
- ✚ Syrup ist ein herrlich zynisches Kanin… äh … Drache!
- ✚ Zig Stunden Spielspaß selbst ohne Mario-Zusatz
- ✚ Die Storyline nimmt schnell an Fahrt auf …
- ➖ … nachdem sie sehr grob und gezwungen beginnt
- ➖ Weggabelungen verwirren unseren Weltenretter

WERTUNG/FAZIT

87

„Kapitales Spielspaß-Monstrum, das sich auch noch in einem Top-Gehege bewegt!“

Die Kämpfe entpuppen sich schon nach kürzester Zeit als sehr monoton. Egal, mit welchem Pokémon man unterwegs ist – das Kampfprinzip bleibt dasselbe.

POKÉMON RUMBLE WORLD

Action Wer in *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* noch nicht genug davon bekommen hat, Pikachu zu verprügeln, darf dieser Leidenschaft in *Pokémon Rumble World* nun erneut frönen.

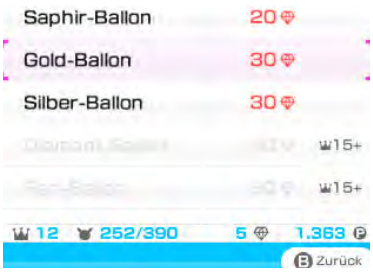
Nintendo ist bekannt dafür, die hauseigenen Maskottchen gerne einmal in Titeln außerhalb des ursprünglich angedachten Genres auftreten zu lassen: Mario fährt Kart und betreibt auch sonst so ziemlich jeden Sport, Link betätigt sich an der Armbrust, Samus spielt Pinball und alle zusammen kloppen sich in *Super Smash Bros*. Neben dem Klempner gehören die Pokémon zu den experimentierfreudigsten Nintendo-Helden und treiben in zahlreichen Spin-offs ihr Unwesen. Eines der erfolgreichsten ist die *Pokémon Rumble*-Reihe, welche anspruchslose, aber recht unterhaltsame Kloppereien mit Spielzeug-Versionen der Taschenmonster bietet und nun zum bereits zweiten Mal auf dem 3DS landet. Der Unterschied zum Vorgänger: *Rumble World* setzt voll auf Free2Play.

Gratis-Download, Gratis-Spiel?

Heißt im Klartext, dass der Download kostenlos ist, das Spiel aber weit davon entfernt ist, gratis zu sein; wer es wie einen der anderen *Rumble*-Ableger erleben möchte, muss zwingend PokéDiamanten kaufen – eine der zwei Ingame-Währungen des Spiels. Ansonsten müssen zwischen gespielten Levels teils lange Wartezeiten in Kauf genommen werden und einige Items im Shop sind aufgrund horrend hoch angesetzter Preise quasi unzugänglich. Trotzdem: Was Free2Play angeht, ist *Pokémon Rumble World* noch einer der faireren Vertreter und bietet, sobald man erst einmal ein paar der 18 verfügbaren Level-Packs freigeschaltet hat, zwischen den Zwangspausen relativ viel Gameplay am Stück. Dumm nur, dass dieses Gameplay in etwa so viel Anspruch wie Kaugummi kauen hat.

Die Hauptmissionen schicken uns im Auftrag des Königs in vergleichsweise lange Levels.

Am Ende jedes Abschnitts wartet ein besonders großer Boss auf uns, der uns gemeinsam mit kleineren Schergen das Leben schwer macht.



Um im Shop einzukaufen, benötigen wir Diamanten, die sich auch mit Echtgeld kaufen lassen.

Wir präsentieren: Unser 61. gefangenes Pokémon. Wer alle 719 Monsterchen fangen will, wird ewig beschäftigt sein.

Auf den Prügel-Touren durch das virtuelle Königreich treffen wir auf Mii-Avatare, die uns eine Weile hilfreich zur Seite stehen.

Schere-Stein-Tristesse

Von einer kleinen Hub-World aus begebt ihr euch in zahlreiche Levels, in denen ihr gegen Wellen von Pokémon in den Kampf zieht. Um anzugreifen, schlagt ihr wahlweise mit einem von zwei Knöpfen selber zu oder attackiert automatisch, sobald ihr in der Nähe eines Feindes seid. Mit diesen Sätzen wäre alles erklärt, was man über die Kämpfe wissen muss – viel mehr haben sie nämlich nicht zu bieten. Zwar kommt auch das aus den Pokémon-Rollenspielen bekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Einsatz, das Monster bestimmter Elementartypen stark bzw. anfällig gegenüber anderen Typen macht, die Auswirkungen halten sich aber in Grenzen. Besonders dann, wenn man mit einem höherklassigen Pokémon in den Kampf zieht, hat man bei aktiviertem Auto-Angriff in Wahrheit überhaupt nichts mehr zu tun.

Zahl des Tages: 719

Apropos höherklassiges Pokémon: Ab und an bleiben nämlich besiegte Feinde auf dem Boden liegen, woraufhin ihr sie aufsammeln und eurem Team hinzufügen können. Tatsächlich lassen sich alle bisher erschienenen 719 Pokémon auf diese Weise sammeln, was die Hauptmotivation des Spiels darstellt. Mit Erfahrungspunkten aufleveln könnt ihr eure Taschenmonster jedoch nicht. Die Knuddel-Ungeheuer haben feste Werte und Spezialangriffe, ob man eine starke Variante findet, wird per Zufallsgenerator entschieden. Nur euer Mii-Avatar – der abseits der Hubwelt kaum eine Rolle hat – verbessert sich, je mehr Pokémon sich in seinem Besitz befinden. Der einzige Vorteil, der sich daraus ergibt, sind allerdings neue Items, die ihr euch im Shop kaufen könnt. Das Problem: Mit Münzen – der zweiten und im Gegensatz zu den Diamanten nicht mit Echtgeld erstehbaren Währung – lässt sich nur ein Bruchteil der Gegenstände kaufen, womit wir uns wieder in der Free2Play-Spirale befinden.

Simpel, aber süchtig machend

Neben den Standard-Levels lassen sich auch Story-Missionen absolvieren, wobei Zahlungsunwillige hier auf eine neue Mission pro Tag beschränkt sind. Allerdings ist die PokéDiamanten-Ausbeute auch hier eher mager und bezüglich des Gameplays unterscheiden sich diese Aufgaben nur geringfügig – angesehen davon, dass sie oftmals innerhalb eines Zeitlimits bestanden werden müssen. Bei aller Kritik kann man dem Titel einen gewissen Suchtfaktor nicht absprechen; gerade weil er so extrem simpel ist, ist man geneigt, ihn immer wieder anzuschmeißen. Jedoch sollte man diese Simplizität nicht mit Spielspaß verwechseln. **Lukas Schmid**

In der Hub-Welt können wir mit unserem Mii-Avatar interagieren. Ansonsten spielen aber die Pokémon selbst die Hauptrolle.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nette Haudrauf-Action für zwischendurch, jedoch ohne jeden spielerischen Anspruch“

Von einem Free2Play-Titel erwartet man sich im Normalfall nicht viel, und so gesehen überzeugt *Pokémon Rumble World* – es bietet nämlich erschreckend wenig: wenig Abwechslung, wenig Anspruch, wenige Highlights. Dabei klingt das Konzept auf dem Papier ja gar nicht mal schlecht: über 700 Pokémon, die man in actionreichen Gefechten besiegt und sie anschließend dem Pokédex hinzufügen kann. Da diese Kämpfe jedoch schon nach wenigen Minuten keinen Spaß mehr machen, hilft auch der durchaus stattliche Umfang nichts. Zudem ist der Titel natürlich gewaltig darauf getrimmt, die Spieler zur Echtgeld-Kasse zu bitten. Wer ausschließlich mit Spiel-Währung spielen möchte, hätte nämlich nach einem Jahr noch nicht alle Monster gesammelt. Trotz Gratis-Download: Das ist es nicht wert.

Pokémon Rumble World

Termin: 08. April 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Ambrella
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: Kostenlos

GRAFIK 6

Für einen Free2Play-Titel sieht's recht anständig aus, vor allem die hübsch gestalteten Landschaften überzeugen. Die Figurenmodelle hingegen sind mau.

SOUND 7

Sprache/Text: -/Deutsch
Die fröhlich vor sich hin düdelnde Musik untermalt das Spielgeschehen passend, allerdings hätte etwas mehr Abwechslung nicht geschadet.

STEUERUNG 7

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Herumlaufen und mit zwei Knöpfen prügeln, beziehungsweise wahlweise auch automatisch angreifen – anspruchsloser geht's kaum noch.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: leicht
Als Free2Play-Titel bietet *Pokémon Rumble World* mehr Freiheiten als *Pokémon Shuffle*; hinsichtlich des Gameplays überzeugt derweil die Monster-Schieberei deutlich mehr als der Action-Ausflug.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - **Spieler offline:** -
Zwar können wir den Miis von Freunden sowie zufälligen Online-Bekanntschaften begegnen, einen Mehrspielermodus gibt es jedoch leider nicht.

PRO / CONTRA

- ✚ Vergleichsweise faires Free2Play-Prinzip
- ✚ Großer Umfang mit 719 Pokémon zum Sammeln
- ✚ Putzige Präsentation
- ➖ Immer gleiches, extrem eintöniges Gameplay
- ➖ Anspruchsloser als Busfahren
- ➖ Nerviges Zufalls-Drop-System
- ➖ *Rumble*-typisch unansehnliche Figurenmodelle

WERTUNG/FAZIT

54

„Macht kurzzeitig Spaß, versumpft dann aber in einem Morast aus Monotonie.“

N-ZONE

Baby-Park: Die erstmals in *Double Dash!!* eingeführte Strecke ist ein absoluter Fan-Favorit. Aufgrund ihrer Kürze fährt man sieben anstatt drei Runden.

Käseland: Vom Design der Original-Piste aus *Mario Kart: Super Circuit* ist abseits der groben Streckenführung nicht allzu viel übrig geblieben. Gut so!

Wilder Wipfelweg: Die neue Strecke stellt neben Big Blue das absolute Highlight dar und kann sogar mit Große Drachenmauer aus dem letzten Paket mithalten.

Animal Crossing-Dorf: Anders als die etwas langweilig gestaltete *Zelda*-Strecke aus dem ersten DLC überzeugt die *Animal Crossing*-Piste auch abseits der Thematik.

MARIO KART 8 DLC-PACK 2

Rennspiel Wir holen die Bananenschalen und die grünen Panzer raus und rasen wieder los – und zwar wesentlich schneller und auf noch mehr kunterbunten Rennstrecken als zuvor.

Anfang April erfreute Nintendo die *Mario Kart*-Fangemeinde mit der Ankündigung, dass man das zweite DLC-Paket vorverschieben und es anstatt im Mai schon im April veröffentlichen würde. Gut auch für uns, denn somit können wir unseren Lesern schon in dieser Ausgabe den Test präsentieren – und wenig überraschend fällt der Download sehr hochwertig aus.

Mit Vollgas durch das Dorf

Bezüglich der Menge der Inhalte erwartet uns dasselbe wie im ersten DLC. Heißt im Klartext: Drei neue Fahrer, mehrere unterschiedlich zusammenstellbare Fahrzeugteile und zwei Cups mit acht neuen Strecken (die aber freilich zum Beispiel auch in Zeitrennen oder im Online-Multiplayer angewählt werden können). Bei den drei DLC-Protagonisten handelt es sich um Knochen-Bowser, wie man ihn aus mehreren Mario-Hüpfern kennt, Melinda aus den *Animal Crossing*-Spielen und den Bewohner, der ebenfalls aus der Nintendo-Lebenssimulation stammt und dessen Design jenem aus *Super Smash Bros.* entspricht. Zusätzlich lässt sich die weibliche Form der Figur auswählen, sodass wir uns de facto über vier neue Raser freuen können. Die acht neuen Strecken setzen sich aus vier völlig neu gestalteten und vier Retro-Pisten zusammen. Bei den neu hinzugekommenen Levels überzeugen vor allem Wilder Wipfelweg und die von *F-Zero* inspirierte Strecke Big Blue. Aber auch das per Zufallsgenerator in vier Jahreszeiten dargestellte *Animal Crossing*-Dorf sowie die urbane Piste Marios Metro wissen zu gefallen. Mit Kä-

Koopa-Großstadtfieber: Die aktuelleste Retro-Strecke stammt aus *Mario Kart 7* für den 3DS und wurde im Vergleich zum Original abseits der Grafik kaum verändert.

Party-Straße: Ähnlich wie bei der Piste Käseland hat die Wii-U-Neuauflage der Strecke wenig mit dem GBA-Original gemein, ist aber ungemein toll gestaltet.

Marios Metro: Stadt-Strecken hat *Mario Kart* eigentlich schon zur Genüge zu bieten. Dennoch ist die neue Piste sehr gut gestaltet.

seland und Party-Straße erwarten uns gleich zwei massiv überarbeitete Rennstrecken aus dem GBA-Renner *Mario Kart: Super Circuit*. Hinzu kommen die Rundpiste Baby-Park aus *Mario Kart: Double Dash!!* sowie Koopa-Großstadtfieber aus *Mario Kart 7*. Die Inhalte sind den kleinen Download-Preis definitiv wert und bereichern das Spiel gewaltig. Die vielleicht größte Neuerung innerhalb der *Mario Kart*-Reihe seit vielen Jahren jedoch steht sogar völlig kostenlos zum Download bereit und verändert die Art und Weise, wie wir die Serie seit vielen Jahren zu spielen gewohnt sind: Der per Gratis-Update hinzugefügte 200ccm-Modus lässt uns wesentlich schneller rasen als jemals zuvor!

Ich geb Gas, ich will Spaß

Wo wir bisher quasi durchgehend aufs Gas gedrückt haben, ist regelmäßiges Bremsen nun Pflicht – ansonsten fliegt man schneller aus den Kurven, als man „Den Drift bekomme ich hin!“ sagen kann. Items wie Pilze und Sterne sind im 200ccm-Modus weniger eine Hilfe denn ein Hindernis, das dafür sorgt, dass man sogar noch leichter von der Piste rutscht. Um hier zurechtzukommen, müssen auch Serien-Veteranen eine ordentliche Übungsphase einplanen. Das Tolle: Sobald man sich an das neue Spielgefühl gewöhnt hat, machen die rasanten Rennen wahnsinnig viel Spaß. Auch im Einzelspieler-Modus bekommen wir hier endlich wieder einmal eine Herausforderung spendiert, die sich gewaschen hat, denn alle Cups in der neuen Geschwindigkeitsklasse zu bestehen, erfordert jede Menge fahrerisches Talent. Einziger, winziger Kritikpunkt: Manchen der älteren Strecken merkt man anhand der Streckenführung ein wenig an, dass sie nicht auf das rasante Tempo ausgelegt sind. Die neuen Pisten wurden hingegen eindeutig auf das höhere Tempo hin gestaltet. Egal ob man einfach nur in Mehrspieler-Schlachten ran will oder alleine Runden fahren – viele Stunden zusätzlicher Spielspaß sind auf jeden Fall garantiert. Jetzt fehlt uns zu unserem Glück nur noch ein anständiger Ballonschlacht-Modus.

Lukas Schmid

Big Blue: Die zweite *F-Zero*-Strecke (nach Mute City) wurde ganz eindeutig mit dem 200ccm-Modus im Hinterkopf gestaltet.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das zweite (und letzte?) DLC-Paket zu *Mario Kart 8* überzeugt auf ganzer Linie.“

Schon das erste DLC-Pack bereicherte *Mario Kart 8* ganz gewaltig, bot das Paket doch mit acht neuen Strecken, drei Fahrern und mehreren individuell kombinierbaren Fahrzeugteilen allerhand Fleisch. Der zweite Download steht dem in nichts nach, die neu verfügbaren Pisten überzeugen zudem sogar noch ein wenig mehr als die des ersten Pakets. Die *Animal Crossing*-Piste, welche nach Zufallsprinzip in einer der vier Jahreszeiten dargestellt wird, ist nicht nur ein Fest fürs Auge, sondern auch wunderbar gestaltet! Das absolute Highlight des Downloads ist jedoch ein anderes – und anders als die Strecken, Fahrer und Fahrzeuge kostenlos für alle Besitzer des Spiels verfügbar: Der 200ccm-Modus fordert sogar jene, welche die Serie seit Jahren spielen. Grandios!

Mario Kart 8 DLC-Pack 2

Termin: 23. April 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 8 Euro

GRAFIK 9
Weiterhin ein sehr schicker, bunter Rennspaß

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Tolle, neue Musik auf den Strecken. Alleine wegen der Melodien der *Animal Crossing*- und der *F-Zero*-Strecke lohnt es sich, die Konsole anzumachen.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: –
Die Steuerung funktioniert nach wie vor tadellos. Im neuen 200ccm-Modus muss man sich als Serien-Veteran an die Tatsache gewöhnen, dass regelmäßiges Bremsen nun unabdingbar ist.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Dank des (im Gegensatz zu den neuen Strecken und Fahrern) gratis verfügbaren 200ccm-Modus erwartet Einzelspieler eine völlig neue Rennklasse, in der sie um den Sieg rasen können. Darum werten wir den Einzelspieler-Modus im Vergleich zum Hauptspiel um einen Punkt auf.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 12 **Spieler offline:** 4
Durch die neuen Inhalte nähert sich der Mehrspieler-Modus stetig der Perfektion an. Nun fehlt nur noch einen vollwertiger Ballonschlacht-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Acht extrem hochwertige neue Strecken
- ✚ 200ccm-Modus verändert das Spielgefühl drastisch
- ✚ Viel neues Futter, gerade für Einzelspieler
- ✚ Neue, sympathische Nintendo-Fahrer
- ✚ Neue, toll gestaltete Fahrzeugteile
- ✚ Spielspaßtechnisch weiterhin grandios
- ➖ Weiterhin kein Ballonschlacht-Update

WERTUNG/FAZIT

90

„Toll gemachter DLC, der durch 200ccm zusätzlich massiv aufgewertet wird“

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Die Kostüme brauche ich nicht unbedingt, Mewtu ist aber klasse wie immer!“

Kostüme als DLC sind Geschmackssache und meist völlig neutral – sie bringen hier keine spielerischen Änderungen mit und sind damit eher auf Fans zugeschnitten, die unbedingt jedes kleine Fitzelchen zu ihrem Lieblingstitel haben möchten. *Smash Bros.* ist das auf jeden Fall auch wert. Mewtu allerdings sollte sich kein Freund der Prügelserie entgehen lassen – für vergleichsweise kleines Geld kommt mit ihm richtig frischer Wind ins Spiel; Kenner des Pokémon Nr. 150, die den mächtigen Mutanten aus *Melee* immer noch in den Fingern haben, müssen den Charakter zudem nicht neu erlernen. Prima finde ich auch, dass Kostüme und Mewtu im eShop in verschiedenen Paketvarianten angeboten werden. Die Mewtu-Kombipackung für 3DS und Wii U bietet wohl die beste Preis-Leistung.

Super Smash Bros. DLC

Termin: 15. April 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora/Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 0,79 bis 10,31 Euro

GRAFIK 9
Die Kostüme und Mewtu wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, Mewtus psychokinetische Angriffe dürfen sich zudem über deutlich mehr optische Spezialeffekte als noch in *Melee* freuen. Sieht klasse aus!

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Mewtu hat eine neue, gut zu ihm passende Stimme erhalten, er kommuniziert aber nach wie vor hauptsächlich durch Knurren, Grummeln und Zischen.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Unser geliebter Pokémutant steuert sich verglichen mit seinem *Melee*-Original nahezu identisch; Spieler mit Mewtu-Erfahrung können also sofort loslegen!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Mewtu ist erneut ein komplizierter, trainingsintensiver Charakter. Leider lässt er sich nicht personalisieren.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 1-4 **Spieler offline:** 1-8
Mewtu fügt sich großartig in das vorhandene Roster ein; die neuen Mii-Kostüme sorgen eventuell für bessere Übersicht in 8er-Smashes mit vielen Miis.

PRO / CONTRA
- ✚ Mmmmm … Mewtu
- ✚ Sehr abwechslungsreiche Mii-Kostüme …
- ✚ … die mit viel Hingabe geschneidert wurden
- ✚ Für Wii U, 3DS und natürlich auch den New 3DS
- ✚ Mewtu spielt sich praktisch identisch zu *Melee* …
- ✚ … und seine Attacken wurden stark neu inszeniert
- ➖ Mewtus Kampfstil ist nichts für die breite Masse
- ➖ Als optionaler Charakter taugt Mewtu kaum als Main

WERTUNG/FAZIT
„Preislich am oberen Limit, aber immer noch fair – vor allem dank der Paketauswahl“

85

Hier hat unser Katzen-Mii, Haudruff, gerade ordentlich eine gelangt bekommen. Mega-Man-Marco zielt jetzt auch schon auf ihn!

SUPER SMASH BROS. DLC

Beat ’em Up Zusammen mit dem Software-Update 1.0.6 für jedermann gibt es nun endlich auch Mewtu und Mii-Kostüme als DLC-Angebot!

Hurra, ein *Smash Bros.*-Patch! Und ein richtig fetter noch dazu! Das Update 1.0.6 (dessen Mewtu-Speicherbug durch das aktuelle Mini-Update 1.0.7 bereits repariert wurde) beinhaltet drei Teile: Mewtu als lange erwarteten neuen Kämpfer, jede Menge Änderungen am Kernspiel (siehe Kasten) sowie insgesamt acht neue Outfits für Mii-Charaktere. Letztgenannte bestehen aus einem Katzenanzug, einem Affenanzug, einem Proto- und einem Mega-Man-Anzug, einem Link-Kostüm und einer Majora-Maske, einem trendigen Smash-Bros-T-Shirt und einem Dunban-Outfit für *Xenoblade*-Freunde. Macht insgesamt acht Kostüme, die ihr wahlweise für je 79 Cent oder als Paket für 6,32 Euro kaufen könnt. Tja, Klamotten halt – kein Pflichtkauf, aber für das Geld okay.

Ich liebe ein Alien

Viel wichtiger ist da natürlich der frische Kämpfer: Mewtu! Als *Melee*-Veteran mit ehemaligem Mewtu-Main (Hauptcharakter) kann der Autor dieser Zeilen nach intensivem Testspiel mit seinem geliebten Psycho-Mutanten bestätigen, dass Mewtu sich in *Smash Bros. für Wii U/3DS* fast exakt so spielt wie in seinem Originalauftritt in *Melee*. Das Timing seiner Attacken und Bewegungsabläufe ist nahezu identisch, lediglich sein B-Angriff – ein Schuss telekinetischer Energie – schlingert nun als Projektil nicht mehr ganz so stark wie früher. Dafür hat er nun aber ordentlich Rückstoß, den ihr im Kampf unbedingt einplanen müsst! Mewtu gibt es ab 3,99 Euro – auch das ist in Ordnung, weil er mit viel Liebe zum Detail ins restliche Roster integriert wurde. ■ **Benjamin Kegel**

DIE PATCHNOTES

Offiziell hat Nintendo keine Details zu den Gameplay-Änderungen des *Smash*-Updates 1.0.6 herausgegeben – zum Glück haben aber findige Fans einige wichtige Details entdeckt:

- Euer ausgewählter Spielername bleibt während der Smash-Moduswechsel erhalten.
- Diddy Kongs Angriffsstärke wurde durchschnittlich um circa zwei Prozentpunkte gesenkt.
- Kirbys Angriffsstärke wurde leicht erhöht, seine Beweglichkeit etwas verbessert.
- Donkey Kong lädt seinen Riesenschlag schneller auf.
- Die Angriffsstärke von Lucina und dem Mii-Schwertkämpfer wurden leicht erhöht.
- Zeldas und Links Timing wurde leicht geändert – hier lohnt sich ein Auffrisch-Training.
- Ganonsdorfs Würfe kommen schneller zu ihrem Ende.
- Spiel-Glitches wurden repariert.

Bei Mewtus mächtigen Psycho-Angriffen muss Pummeluff schon mal ein Auge zudrücken. Der „Neuling“ ist lernintensiv.

Mewtus Final-Smash verwandelt ihn in Mega-Mewtu-Y und entfesselt eine massive Projektilattacke in seine Blickrichtung.

Jetzt abstimmen!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 12. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 26. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

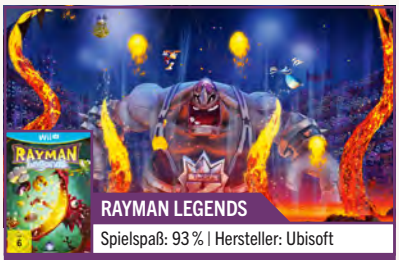
www.bamaward.de

computec MEDIA

powered by SAE INSTITUTE Creative Media Education

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



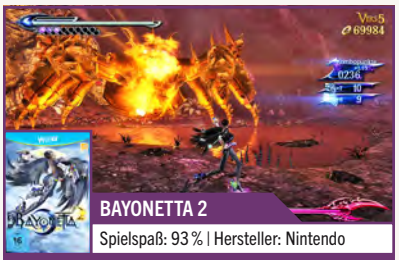
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

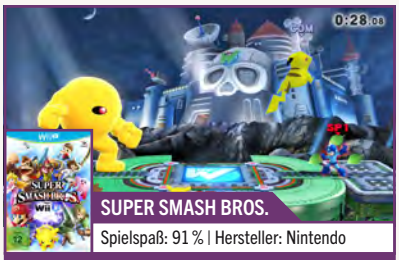
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

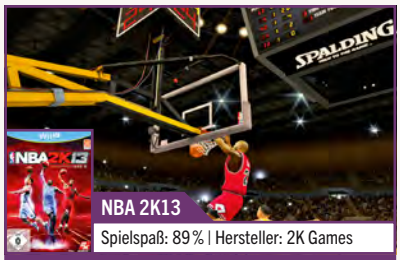
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

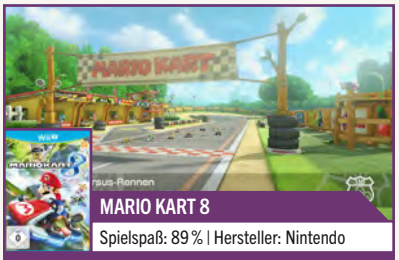
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Nintendos Knutschkugel ist und bleibt einer der niedlichsten Videospielhelden. Kein Wunder als Ball mit Gesicht!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

NEU Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

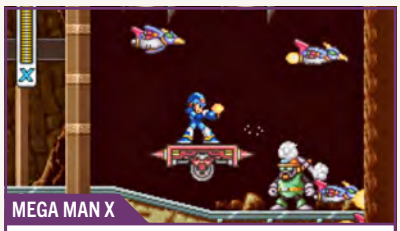
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

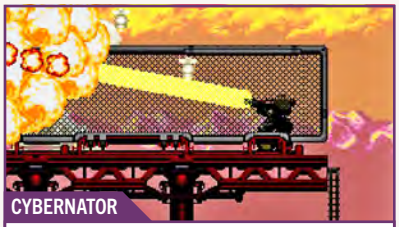
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

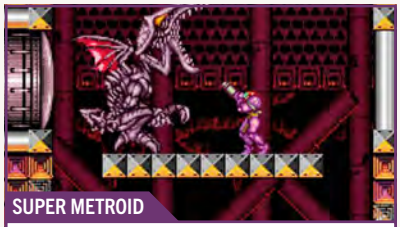
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

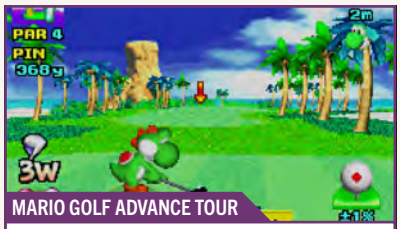
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

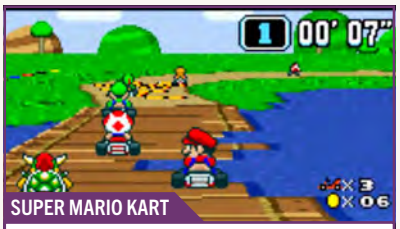
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

METROID: ZERO MISSION

Samus' erste Mission ist kaum wiederzuerkennen: Nintendo hat dem Original-*Metroid* vom NES ein echtes Mega-Update spendiert!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts 'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pier Solar and the Great Architects
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: WaterMelon

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

NEU The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

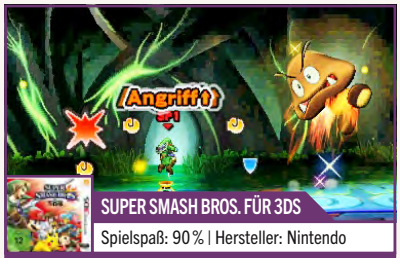
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

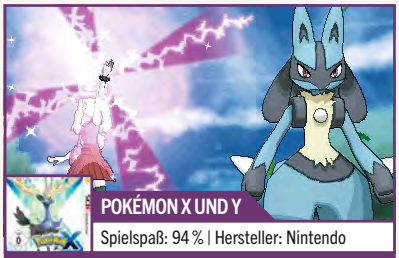
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Da ist es also, das allererste Spiel exklusiv für den New Nintendo 3DS. Ein echtes RPG-Monstrum – aber eben auch „nur" ein Port.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU **Xenoblade Chronicles 3D**
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

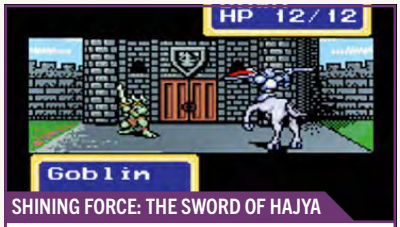
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

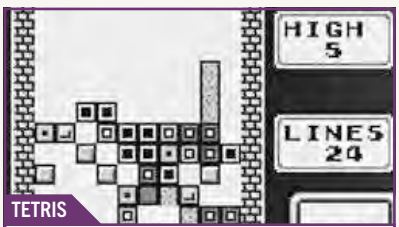
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

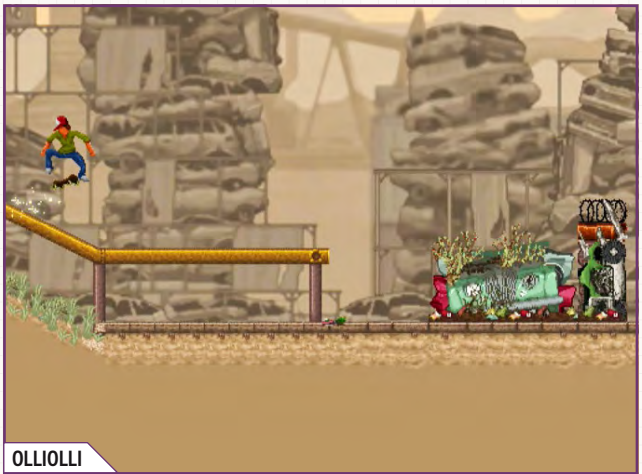
Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

EXCAVE

Habt ihr jemals *Gauntlet* gespielt? Damals, als es die Entwicklerfirma Midway noch gab, vielleicht? Klassisches Dungeon Crawling war das – fast genauso wie jetzt in *Excave*.



OLLIOLLI

Ein Ollie (mit zusätzlichem „e") ist übrigens ein Standard-Trick aus dem Skateboarding – ein Absprung hoch in die Luft, Board inklusive, ohne dafür besagtes Board mit der Hand festzuhalten.

3D OUT RUN
Ein echtes Kult-Rennspiel, das einige unserer … ahem … betagteren Redaktionsmitglieder noch selbst in den Arcades gezockt haben.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

NEU 3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

NEU 3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 MARIO PARTY 10
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/15
Spielspaß: 82%
Auf der Spitze der Verkaufscharts geht die Party auch diesen Monat munter weiter.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
7	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
8	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
10	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER SMASH BROS.
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Hier dominiert immer noch Nintendos Prügelspaß, bei dem nun auch Mewtu mitmischt.

2	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
4	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
6	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
8	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 MARIO KART 8
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/14
Spielspaß: 89%
Dank neuem DLC hat uns erneut die *Mario Kart 8*-Lust gepackt.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
4	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
5	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
6	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
8	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
9	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Entwickler: Grezzo/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/15
Spielspaß: 92%
Zum dritten Mal in Folge führt *Zelda* die Verkaufscharts an. Starkes Stück!

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
8	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Entwickler: Grezzo/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/15
Spielspaß: 92%
An *Zelda* kommt nichtmal *Xenoblade Chronicles 3D* vorbei.

2	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
7	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 PUZZLE & DRAGONS Z/ SUPER MARIO EDITION
Entwickler: GungHo Online Ent.
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/15
Spielspaß: 87%
Der Puzzle-Spaß für 3DS läuft derzeit rauf und runter in der Redaktion.

2	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	CODE NAME: S.T.E.A.M.	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 76%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
8	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
9	PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
10	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den (New) 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 9,00!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher von **TOKYOPOP** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

+

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE.
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,00!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 46,00/12 Ausg. (= € 3,83/Ausg.); Österreich € 53,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 58,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past**
(Prämien-Nr.: 1107837)
☐ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap**
(Prämien-Nr.: 1107849)
☐ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass**
(Prämien-Nr.: 1107848)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

1317405

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Ein Gefühl von Freiheit: Sogar die schwebende Insel dort drüben kann man erreichen. Wie genau? Entweder mit der Kanone oder der Flügelmütze.

SUPER MARIO 64

Wii U Des Klempners 3D-Einstand sollte nicht nur sein bislang bestes Jump & Run werden, sondern auch die Branche für immer verändern.

So gut wie keine Erfahrung auf dem noch unerforschten Neuland der dreidimensionalen Spiele und ein frisch geschlüpfter Konkurrent namens Sony in den Startlöchern: Sah es in der ersten Hälfte der 1990er-Jahre für Nintendo so gut wie noch nie zuvor aus, stand man quasi über Nacht vor komplett neuen Herausforderungen. Während die Playstation schon 1994 deutlich machte, in welche Richtung sich der Markt in den kommenden Jahren entwickeln würde, war auf Nintendo-Seite von einem SNES-Nachfolger nichts zu sehen. Erst zwei Jahre später sollte mit dem Nintendo 64 eine technisch ebenbürtige Konsole an den Start gehen, Europäer mussten sich sogar bis zum 1. März 1997 gedulden. Doch schon zuvor hatte Nintendo das Gerät mehr als einmal nach hinten verschoben. Der Grund hierfür war plausibel: Das große N64-Kaufargument, welches den Namen *Super Mario 64* tragen sollte, war einfach noch nicht fertig. Und wenn der Start einer neuen Konsole für nur ein einziges Spiel so erheblich verschoben wird, muss sich hinter dem Titel etwas Großes befinden. Wer einen Blick auf die Hintergrundstory wirft, wird im Direktvergleich keine großen Innovationen zu vorherigen *Mario*-Titeln feststellen können.

Ein paar der Aufgaben pro Level sind in jeder Welt gleich. So wird etwa die erfolgreiche Suche nach acht roten Münzen in jeder Stage mit einem Stern belohnt.

Vielleicht mag es heute albern erscheinen, aber einige Stages in *Super Mario 64* waren sogar ein wenig gruselig. Mit Schaudern erinnern wir uns an dieses Klavier.

Nicht nur Marios 3D-Abenteuer hat Geschichte geschrieben: Auch einige Spielmomente selbst, wie die Rutschpartie mit dem Baby-Pinguin, sind noch bekannt.

120 Aufgaben

Wie eh und je muss der italienische Klempner Prinzessin Peach aus den Klauen des Koopa-Königs Bowser befreien – ein Unterfangen, das nur mit der versiegelten Macht der Sterne zum Erfolg führen kann. Um in den Besitz dieser Kräfte zu kommen, muss Mario verschiedene Welten aufsuchen, welche sich nur durch große Wandgemälde im Schloss der Prinzessin betreten lassen. Bis zu sieben Sterne könnt ihr in jeder dieser Welten finden, die Reihenfolge bleibt euch dabei stets selbst überlassen. Das Aufgabenspektrum ist dabei über alle Maßen abwechslungsreich: Mal müsst ihr einen Boss auf einem Berg besiegen, an anderer Stelle einen Pinguin im Schlittenrennen abhängen, dort das Geheimnis eines Geisterhauses lösen oder einen riesigen Zitteraal aus dem Wrack eines gesunkenen Schiffes herauslocken. Ab einer Mindestanzahl gefundener Sterne schaltet ihr neue Bereiche des Schlosses frei. Insgesamt 120 könnt ihr im Spiel finden, für den Abspann sind allerdings „nur“ 70 nötig. Von wo genau ihr diese einsammelt, bleibt euch überlassen. Durch diesen Design-Kniff seid ihr nie gezwungen, die Levels in starrer Reihenfolge anzugehen, sondern könnt frei entscheiden, wann ihr wo weitermacht. Wer mit einigen Welten partout nicht klarkommt, darf sie sogar komplett überspringen.

Das perfekte Jump & Run?

Nun machen ein großer Umfang und vielfältige Aufgaben alleine noch kein großes Spiel. Es ist vor allen Dingen die Steuerung, welche *Super Mario 64* seinerzeit wie heute so außergewöhnlich, bahnbrechend und wegweisend gemacht hat. Zu verdanken ist dies der ausgereiften Präzision des Analogsticks vom N64-Controller, wodurch millimetergenaue Drahtseilakte oder schnelle Sprungabfolgen fast schon zum in Fleisch und Blut übergegangenen Kinderspiel werden – allerdings nur fast, denn Marios erster 3D-Ausflug zieht beim Schwierigkeitsgrad sehr schnell an und macht dies auch beim fabelhaften wie anspruchsvollen Leveldesign deutlich. Ziemlich in die Jahre gekommen ist natürlich die nicht immer optimale Kamera, welche des Öfteren von euch nachjustiert und ausgerichtet werden muss. Hin und wieder bleibt sie dabei an Felsvorsprüngen oder anderen Objekten hängen, wodurch ihr dann unverschuldet im Abgrund landet oder einem Gegner nicht rechtzeitig ausweichen könnt. Dies ist ein sehr typisches Problem der frühen 3D-Plattformer, vor dem auch *Super Mario 64* nicht gefeit war. Schon damals war dies jedoch der einzige und auch eher winzige Kritikpunkt, den man dem Spiel vorwerfen konnte. *Super Mario 64* vollbrachte das Kunststück, den Standard in Sachen 3D-Gamedesign, Steuerung, Kamera und Spielführung auf eine neue Ebene anzuheben. *Super Mario 64* ist das Spiel, welches nachhaltig die Entwicklung der gesamten Branche über alle Genres hinweg revolutioniert hat. Das Game ist selbst nach 19 Jahren lebendig wie eh und je und darf sich mit Fug und Recht zu den besten Videospielen aller Zeiten zählen. Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

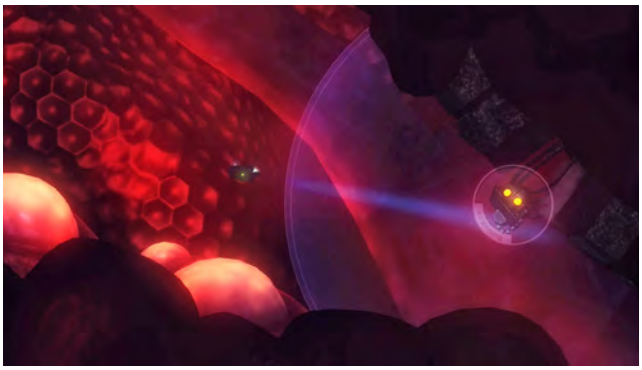
Marco Cabibbo

Genre:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2. April 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	10

Zum Dank für die Rettung gibt's Kuchen und ein Küsschen auf die Knubbelnase. Auch wenn die Story sehr banal ist: am Ende ist man trotzdem immer glücklich.

Dreimal müsst ihr euch Bowser zum Duell stellen. Bei jedem Treffen packt der Koopa-König neue Tricks aus, um seinem Erzfeind Feuer unterm Hintern zu machen.

Der fiktive Konzern Uexplore schickt euch in *Affordable Space Adventures* auf euer eigenes Weltraumabenteuer. Doch schnell geht dieses gehörig schief.



Um unentdeckt an den Gegnern vorbeifliegen zu können, müsst ihr diese zunächst gründlich scannen. Lasst euch während dieser Phase aber nicht überrumpeln.

AFFORDABLE SPACE ADVENTURES

Wii U Viele Spiele erscheinen exklusiv für Nintendos Wii U. Aber nur wenige von ihnen nutzen das spezielle Gamepad der Konsole so geschickt wie dieses Weltraumabenteuer.

Eine gemütliche Kaffeefahrt im Weltall: Bislang noch Zukunftsvision und nur einigen sehr reichen Menschen vorbehalten, ist der Traum vom Reisen ins All in *Affordable Space Adventures* längst zum Alltag geworden – wie auch der Name des Spiels schon verrät. Auf dem Flug eurer Spielfigur geht allerdings, wie sollte es auch anders sein, etwas schief und ihr findet euch allein auf der Oberfläche eines scheinbar verlassenen Planeten wieder. Um zu überleben, müsst ihr mit eurer kleinen Raumkapsel, Small Craft genannt, eine der Rettungsstationen erreichen. Der Weg dorthin ist allerdings mit Unmengen von Hindernissen und Gegnern gespickt, die euch ans Leder wollen.

Einen Umweg fliegen

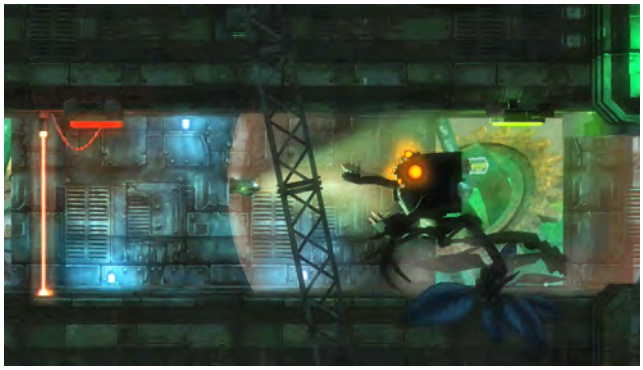
Weil euer Small Craft über keinerlei Bewaffnung verfügt, bleibt euch nichts anderes übrig, als vorsichtig an feindlichen Robotern, Aliens und anderem Weltall-Gesocks vorbeizusteuern. Hierfür nutzt ihr zunächst den Scanner eures Small Craft. Dieser zeigt an, auf welchen Ausstoß der jeweilige Gegner allergisch reagiert. Dabei müsst ihr die Wärme, den Lärm und den Elektrizitätsverbrauch eurer Raumkapsel immer unter einem bestimmten Wert halten. Alle Funktionen des Raumschiffs werden mit dem Wii-U-Gamepad gesteuert. In einer aufgeräumten Benutzeroberfläche müsst ihr diese miteinander kombinieren und aufeinander abstimmen. Mehr Schub, weniger Masse oder doch lieber den Stabilisator zuschalten? Die Kombination der einzelnen Steuerelemente entscheidet, ob ihr die teils bockschweren Puzzles lösen könnt. Auf die mitunter kniffligen Rästel, welche man oft erst nach mehrfachen Versuchen lösen kann, folgen meist leider recht langweilige Passagen, die keine wirkliche Herausforderung darstellen. Diese Verschnaufpausen reißen euch stellenweise arg aus dem Spielfluss. Dazu werden die verschiedenen Funktionen des Small Craft und deren vielfältige Kombinationen nur selten ausreichend genutzt. Schade, denn *Affordable Space Adventures* verschwendet damit das Potenzial zum Stealth-Puzzle-Meisterwerk.

Disney lässt grüßen

Die Optik des Spiels erinnert an den typischen Look eines Animationsfilms von Pixar. Vor allem in den Zwischensequenzen und den liebevoll gestalteten Ladebildschirmen kommt echte Atmosphäre auf – und das, obwohl *Affordable Space Adventures* wahrhaftig keine Grafik-Bombe ist. Die Levels selbst sind leider weniger abwechslungsreich gestaltet worden und laden kaum zum Erkunden ein, da in den wenigen dunklen Ecken nichts zu finden ist.

Oliver Nitzsche

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nifflas
Termin:	16. April 2015
Preis:	18,99 Euro
WERTUNG	7



In *Affordable Space Adventures* bekommt ihr es mit allerlei fiesen Robotern zu tun – große Gegner wie dieser sind aber leider eine Seltenheit. Schade!

Um die abwechslungsreichen Rätsel lösen zu können, müsst ihr die einzelnen Funktionen des Small Craft präzise aufeinander abstimmen.

DONKEY KONG 64

Wii U If he shoots ya, it's gonna hurt – DK, Donkey Kong is here – und endlich auch auf Wii U!

Die schlechte Nachricht: Aufgrund des Aufkaufs Rares durch Microsoft werden wir die beiden N64-Klassiker *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* – immerhin absolute Meilensteine des 3D-Jump&Run-Genres – niemals auf der Virtual Console zu sehen bekommen. Die gute Nachricht: Dafür können wir uns nun das von vielen Fans schon lange geforderte *Donkey Kong 64* auf die Konsole laden, und dieses bietet im Grunde genau dasselbe Spielprinzip wie die beiden anderen Rare-Hüpfer – nur halt mit fünf Affen statt Bär und Vogel in den Hauptrollen. Tatsächlich finden sich in dem Affen-Abenteuer sogar mehrere Levelabschnitte, die ursprünglich für das erste *Banjo-Kazooie* gedacht waren, aus Zeitgründen aber nicht umgesetzt werden konnten.

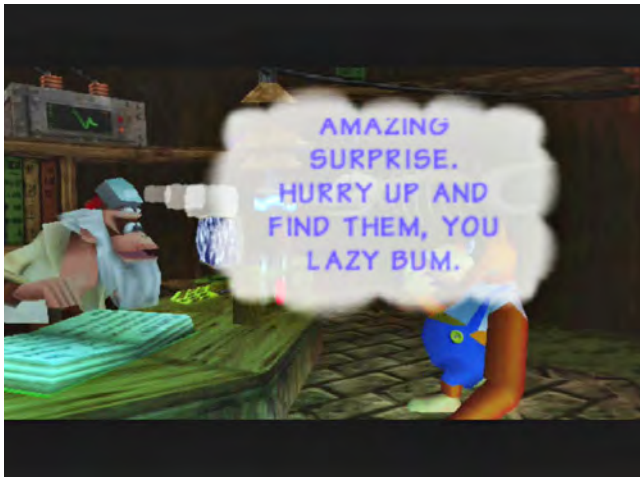
Fünf Affen auf Wanderschaft

Als Donkey, Diddy, Tiny, Lanky und Chunky Kong ziehen wir durch insgesamt acht große Levels (inklusive mehrerer Zusatzabschnitte), die von einer frei begehbaren Hubworld aus angesteuert werden können. Unsere Aufgabe: Sammeln, und zwar reichlich. Neben riesigen Goldbananen, die notwendig sind, um in der Geschichte voranzuschreiten, machen wir uns etwa auf die Suche nach Blaupausen, verschiedenfarbigen Bananen für die jeweiligen Kongs, goldenen Kronen, die wir bekommen, wenn wir spezielle Kampfarenen absolvieren, oder Bananenfeen, die wir mit einer Ingame-Kamera auf Polaroid bannen müssen. Um das zu schaffen, schalten wir nach und nach nicht nur die Spielfiguren, sondern auch eine Vielzahl verschiedener Aktionsmöglichkeiten und Bewegungen frei. Daraufhin können wir mit Diddy etwa kurzzeitig durch die Luft fliegen, als Donkey unverwundbar über giftige Gewässer laufen oder mit Lanky im Handstand steile Flächen erklimmen. Wer alles sammeln, alle Geschicklichkeitsabschnitte absolvieren und alle Rätsel lösen will, ist sehr lange beschäftigt – so wie man es von einem guten 3D-Hüpfer erwartet. Allerdings reicht *Donkey Kong 64* qualitativ nicht ganz an die anderen Rare-Hüpfer ran, und einige Aspekte wie die für heutige Verhältnisse katastrophale Kameraführung ziehen den Titel zusätzlich nach unten. Trotzdem: Richtig viel Spaß macht der erste und bisher einzige 3D-Ausflug der Primaten nach wie vor. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	2. April 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Relativ früh im Abenteuer erhält Diddy dieses praktische Fass-Jetpack. Damit gelangt er an Orte, welche den anderen Kong-Clan-Mitgliedern vorenthalten bleiben.

Klar, *Donkey Kong 64* ist ein tolles Jump & Run. Noch mehr als alles andere haben wir aber den legendären (oder legendär schlechten?) DK-Rap in Erinnerung behalten.



In *Tropical Freeze* durften wir ihn erstmals selbst steuern. In *Donkey Kong 64* hingegen kaufen wir bei Grummel-Primat Cranky praktische Ability-Tränke ein.

Von der Oberwelt aus gelangen wir in die verschiedenen Levels. Wie für ein gutes Rare-Jump&Run üblich, hält aber auch die Hub-World jede Menge Geheimnisse bereit.

AZURE STRIKER GUNVOLT

3DS Weil Mega-Man-Replikat Beck noch auf sich warten lässt, muss jetzt Blondschopf Gunvolt als Ersatz ran – und erweist sich schnell in jeder Hinsicht als kompetente Vertretung.

Dabei ist *Azure Striker Gunvolt*, so der volle Name des Spiels mit dem titelgebenden Protagonisten, kein brandneues Abenteuer: Bereits im August des vergangenen Jahres durften sowohl Japaner als auch Amerikaner Hand ans Spiel legen, mit deutlicher Verzögerung dürfen nun auch die europäischen Fans nachziehen. Anleihen an Capcoms legendäre *Mega Man*-Reihe kommen nicht von ungefähr, denn hinter dem Studio Inti Creates stecken viele ehemalige Mitarbeiter, die sich unter anderem mit *Mega Man Zero* und *Mega Man 9* einen Namen gemacht haben. Vor allem optisch ist die Nähe von *Azure Striker Gunvolt* zur *Zero*-Reihe nicht von der Hand zu weisen.

Misaka Mikoto in blond

Beim Gameplay allerdings hat Inti Creates jedoch ein neues, zentrales Element eingebaut: Haltet ihr die rechte Schultertaste gedrückt, baut Gunvolt um sich herum ein kreisförmiges Elektrofeld auf, das in der Nähe befindlichen Gegnern Schaden zufügt. Habt ihr diese zuvor mit einem Schuss aus eurer Pistole markiert, finden eure Stromschläge sogar automatisch ihren Weg zum Ziel. Das mag zunächst nach recht einfachen Gefechten klingen, allerdings sind eure Energiereserven begrenzt und entladen sich sogar komplett, wenn ihr selbst einen Treffer abbekommt. Das kostet euch nicht nur wertvolle Zeit, die ihr zum Aufladen eurer Batterien verwenden müsst, sondern setzt auch euren Combo-Zähler wieder zurück auf null. Ein schmerzhafter Verlust, denn in dem perfekten Absolvieren jedes Levels, ohne selbst getroffen zu werden, liegt die große Motivation von *Azure Striker Gunvolt.*

Reich an Erfahrung

Wer keine Lust auf die Jagd nach der idealen S-Bewertung verspürt, darf sich stattdessen auch mit dem gelungenen Rest vergnügen, der dem Speedrunner-Spaß in nichts nachsteht. Das Leveldesign baut spürbar auf den gewonnenen Stärken von *Mega Man* auf, unterschiedliche Boss-Waffen warten darauf, von euch erbeutet zu werden, und die leichten Rollenspielansätze bringen etwas Abwechslung in das Sidescroll-Spektakel. Lediglich der Bildausschnitt hätte ein wenig größer ausfallen können, denn manche Gegner betreten doch arg überraschend das Spielgeschehen, zumal dieses auch schnell von immerhin toll aussehenden Effekten überlagert wird. Wem das Spiel selbst mit seiner gefälligen 16-Bit-Optik zu modern wirkt, der könnte am kleineren Spin-off *Mighty Gunvolt* eher Gefallen finden – den Test dazu findet ihr auf der nächsten Seite.

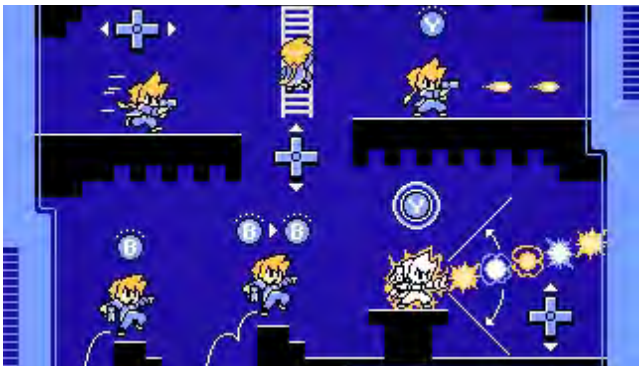
Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	2. April 2015
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8

Habt ihr Gegner mit der Knarre markiert, findet euer Elektrofeld immer sein Ziel.

Sämtliche Bosse, auch wenn es nur wenige sind, werden euch gehörig fordern.

Wenn man es nicht besser wüsste, könnte man meinen, hier einen Titel der *Mega Man*-Reihe zu sehen. Dabei ist das Spiel dahinter nicht mal ein Jahr alt.



Wie hilfsbereit: Auf dem unteren Bildschirm wird euch eine Kurzanleitung zu *Mighty Gunvolt* angezeigt. Hätte man auch spielerisch in die Levels einbauen können.

MIGHTY GUNVOLT

3DS Der kleine Bruder von *Azure Striker Gunvolt* wirkt deutlich älter.

Das liegt vor allen Dingen an den unterschiedlichen Grafikstilen, auf die wir im Test zum Hauptspiel auf der linken Seite ja schon kurz eingegangen sind. Wo *Azure Striker Gunvolt* mit spielerischen Gemeinsamkeiten zu *Mega Man Zero* und *Mega Man X* aufwartet, nähert sich *Mighty Gunvolt* ganz klar der Ur-Serie von Capcoms Robo-Maskottchen an. Das merkt man gerade an der Story des Spiels, die kaum mit nennenswerten Dialogen oder anderen Erklärungen erzählt wird – im Mittelpunkt stehen ohne Frage die simplen wie fordernden Run & Gun-Abschnitte. Drei unterschiedliche Charaktere stehen in *Mighty Gunvolt* zur Auswahl: Neben Gunvolt selbst dürfen auch der künftige Star Beck aus *Mighty No. 9* sowie die außerhalb Japans eher unbekannte Ekoro aus *Gal Gun* beweisen, was sie draufhaben. Die Wahl möchte wohlüberlegt sein, denn alle Helden bringen verschiedene Fertigkeiten mit sich, die gerade bei den Bossgegnern von jedem Level den entscheidenden Unterschied machen können.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	2. April 2015
Preis:	3,49 Euro
WERTUNG	7

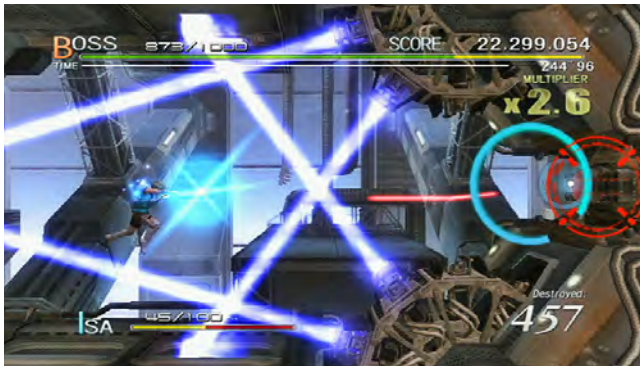
SIN & PUNISHMENT

Wii U Ein Geschwisterpaar gegen das Universum: Die Ballerorgie erreicht den eShop.

In den Genuss des ersten *Sin and Punishment*, welches vor 15 Jahren auf dem Nintendo 64 erschien, sind nur wenige Spieler außerhalb Japans gekommen. Am hohen Bekanntheitsgrad, den sich das Spiel über die Jahre hinweg aufbaute, konnte dies allerdings nicht rütteln. Mit *Sin and Punishment – Successor of the Skies* gönnte Shooter-Spezialist Treasure der wartenden Fangemeinde 2009 dann endlich eine Fortsetzung für die Wii. Sich seiner spielerischen Wurzeln in jedweder Hinsicht bewusst und treu bleibend, weiß *Successor of the Skies* sinnvollen Gebrauch von der Wiimote-Steuerung samt Nunchuck zu machen. Gleichzeitiges Ausweichen und Schießen – in diesem Genre eine unerlässliche Kombination – funktioniert dabei so gut, dass sich selbst hartnäckige Nostalgiker kaum das klassische Gamepad zurückwünschen. Zudem stellte der Wii-Titel einen Beweis dar, dass selbst auf einem technisch vermeintlich schwächeren System grafisch sehr ansehnliche Titel möglich sind. Das galt damals und gilt auch heute.

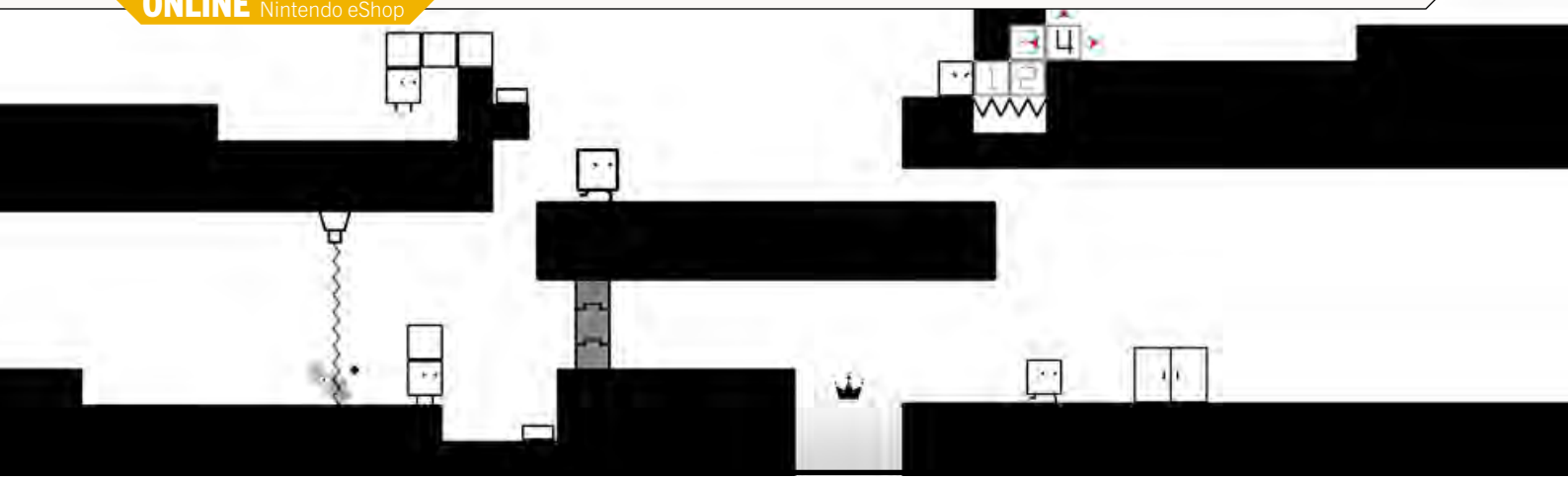
Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Treasure
Termin:	30. April 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8



Auch wenn ihr das Spiel kooperativ mit einem Freund angeht: Zu sehen ist immer nur eine Figur des Duos. Spieler 2 darf lediglich mit seinem Zielcursor antreten.

Kameraperspektive und Gegneraufkommen ändern sich ständig: Mal rast ihr direkt auf fette Monster zu, an anderer Stelle seht ihr alles aus der Seitenperspektive.



BOXBOY!

3DS Laserstrahlen, Schluchten und Wasserfälle: In Form des kleinen Blocks Qbby hüpft und rätselt ihr euch im Puzzle-Adventure *BoxBoy!* durch zahlreiche kleine Pixelwelten.

Anfang April erschien das Puzzle-Strategiespiel *Boxboy!* von HAL Laboratory, die zuvor an Titeln der *Kirby*-Reihe sowie an *Super Smash Bros.* beteiligt waren. Beim Design und Gameplay hebt sich *BoxBoy!* jedoch von seinen geistigen Vorläufern ab.

Priorität Kreativität

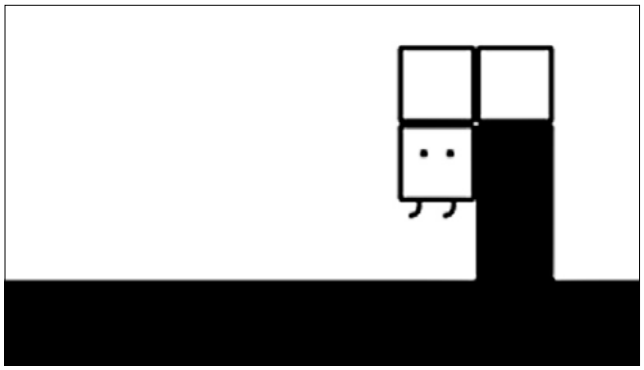
Ihr spielt Qbby, einen quadratischen Block mit Augen und Füßen. Nachdem sein Planet von einem Meteoriten getroffen wurde, liegt es an euch, den Planeten in seine ursprüngliche Form zu bringen. Damit euch das gelingt, müssen 20 Levels mit insgesamt 150 Rätseln gelöst werden. Qbby kann zwar weder sehr hoch noch sehr weit hüpfen, jedoch verfügt er über die besondere Fähigkeit, Blöcke zu bilden, aus denen dann beispielsweise Brücken oder Treppen gebaut werden können. Das ist notwendig, um das Ende eines Levels zu erreichen. Die Levels im 2D-Puzzle-Jump&Run *Boxboy!* sind in einzelne, oft knifflige Rätsel aufgeteilt. Da Qbby mehr als nur einen Block gleichzeitig erzeugen kann, gibt es pro Level eine unterschiedliche Anzahl an vorgegebenen Blöcken. Um bei Bedarf neu starten zu können, wurden in jedem Abschnitt Checkpoints platziert. Diese werden jedoch erst dann wichtig, wenn ihr vorhabt, alle Kronen einzusammeln, die quasi als zusätzliche Quest dienen. Dies hat natürlich einen tieferen Sinn. Habt ihr beispielsweise 20 Blöcke zur Verfügung, dürft ihr ausschließlich diese Anzahl verwenden, ansonsten ist es nicht möglich, die Krone mitzunehmen. Gelingt es euch, an die Kronen zu gelangen, erzielt ihr einen perfekten Abschluss des Levels, der euch zusätzliche Münzen bringt. Sollte ihr das nicht sofort schaffen, kann die Reset-Funktion genutzt werden. Mit dieser Fähigkeit kann ein Level neu gestartet werden. Es gibt viele verschiedene Arten, ein Rätsel zu lösen. Die hergestellten Blöcke können nämlich in sämtliche Formen gebracht werden. Ob eine einfache Reihe, Stufen, als Schutzschild oder um einen Schalter zu aktivieren – aus seinen Blöcken kann Qbby so gut wie alles bauen. Schließt ihr ein Level in *Boxboy!* ab, so werdet ihr mit Marken belohnt. Diese Marken könnt ihr dann nutzen, um euch im Shop beispielsweise Musik, weitere Herausforderungen oder frische Kostüme für Qbby zu kaufen. Mit etwas Kreativität und ein wenig Konzentration sind die Welten schnell gemeistert.

Weniger ist oft mehr

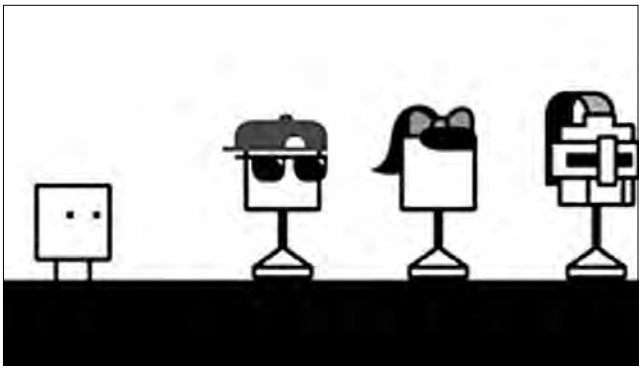
Boxboy! ist im Design sehr schlicht. Außer verschiedene Grautöne werdet ihr nicht viel mehr zu Gesicht bekommen. Der Sound ist minimalistisch und doch stimmig. Wem die Rätsel nicht genug waren, der kann sich einer Zeit-Challenge stellen. Zu Beginn scheint das Spiel einfach, doch im Verlauf zieht der Schwierigkeitsgrad an, doass zahlreiche Stunden Rätselspaß garantiert sind. Mit *Boxboy!* ist den Entwicklern ein toller Rätselspaß gelungen, der sogar auf dem geliebten Original-Game Boy ordentlich was hermachen würde.

Melisa Kujevic

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	HAL Laboratory, Inc.
Termin:	02. April 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8



Brücken, Haken, Treppen – Qbby kann alles bauen. Mit seinen Blöcken überwindet er jedes Hindernis. Der kleine Block bastelt sich sogar seinen eigenen Schild.



Qbby's Planet wurde von einem Meteoriten getroffen. Mit etwas Geduld und Kreativität kann der Planet in seine ursprüngliche Form gebracht werden.

Um den Fluch kurzfristig aufzuhalten, muss Helena regelmäßig dämonisches Fleisch zu sich nehmen. Sucht in den Verliesen also nach Abkürzungen für den Notfall.

Pandora's Tower ist noch jung: Erst 2012 erschien es auf der Wii und stellte zusammen mit *Xenoblade Chronicles* und *The Last Story* das RPG-Finale der Konsole dar.

PANDORA'S TOWER

Wii U Für die Liebe tut man alles. Sogar Monsterfleisch an die Frau verfüttern.

Schon mehrfach kam es in der Geschichte der Videospiele zu der Situation, dass gut bewerteten Spielen kein großer Erfolg vergönnt war. Im Falle von *Pandora's Tower* für die Wii ist der Schuldige sogar schnell gefunden: Als das Spiel hierzulande schon erschien, befand sich die Wii schon zur Hälfte auf dem Abstellgleis und machte Platz für den Konsolennachfolger. Ein Schicksal, das *Pandora's Tower* nicht verdient hat und nun im eShop so etwas wie eine zweite Chance erhält. Die einstigen Stärken sind auch rund drei Jahre später noch klar zu erkennen. Dreizehn Türme samt Schatzmeister müssen von euch bezwungen werden, um eure Begleiterin Helena von ihrem Fluch zu erlösen, der sie sonst in eine Bestie verwandelt. Das Lösen der Rätsel und Bekämpfen von Gegnern wird dabei schnell, zum Teil auch wegen der eher mittelmäßigen Technik, zweitrangig. Im Mittelpunkt steht die Beziehung von Helena und der Hauptfigur, deren Beziehungsband ihr zwischen den Türmen verbessert. Mit gleich mehreren Abspännen, von todtraurig bis zum Heulen schön, habt ihr dann auch gleich den Grund, dieses Band so eng wie möglich zu knüpfen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Ganbarion
Termin:	16. April 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

MARIO KART DS

Wii U Im ursprünglichen Handheld-Racer fahren die Pilzkönigreich-Bewohner fast in Perfektion.

Eines vorneweg: DS-Spiele mit 3D-Grafik sehen in der Virtual-Console-Fassung schlecht aus, richtig, richtig schlecht. Die extrem grobkörnige Auflösung sorgt dafür, dass Details in der Ferne die meiste Zeit in einem unschönen Pixelbrei untergehen. Trotzdem sollten sich Funracer-Fans *Mario Kart DS* nicht entgehen lassen, so sie über keine Möglichkeit verfügen, es auf dem DS oder 3DS zu spielen, denn der fünfte Ableger der Traditionsreihe gehört mit zu den besten überhaupt. Der Grund? Die absolut perfekte Steuerung, die in keinem der Nachfolger wieder dermaßen grandios umgesetzt wurde. Dank des sehr anspruchsvollen Drifting-Systems entscheidet so gut wie nie das Item-Glück, wer gewinnt, sondern alleine das eigene Talent. Klar, man muss üben und sich mit dem System auseinandersetzten, dann aber nimmt man auch enge Kurven mühelos und zündet Mini-Turbos in Serie. Schade bloß, dass das Spiel sich auf der Heimkonsole nur alleine spielen lässt. Das wäre für den Online-Modus noch nachvollziehbar, schließlich verfügte der DS über eine ganz andere Online-Struktur, als die Wii U sie hat. Dass es aufgrund der Handheld-Herkunft des Spiels nicht möglich ist, den lokalen Modus zu starten, stößt jedoch sauer auf und entzieht dem Funracer viel seines Reizes. Schade, denn ohne diese Makel hätte das Spiel an der Höchstwertung gekratzt. **Lukas Schmid**

In *Mario Kart 8* fahren wir über die aktuellste Iteration der Strecke Tick-Tack-Trauma – im DS-Teil hat sie ihren ersten Auftritt.

Mario Kart DS war das erste Spiel der Reihe, welches Retro-Strecken enthielt. Inzwischen ist's eine Serien-Tradition.

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	02. April 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

BATTLETOADS™

PIXEL PANNE

Der wohl schwerste Brawler der 90er-Jahre gibt sich in der N-ZONE die Ehre – und wischt mit der Redaktion locker den Boden auf.

Momentchen mal: Was hat bitteschön der Button für die Pixelpanne des Monats in einem Artikel über die *Battletoads* zu suchen? Es ist doch allgemein bekannt, dass der Sidescroll-Prügler, insbesondere die SNES-Variante, zu den legendärsten Beat 'em Ups in der Geschichte des Genres gehört. Nun, dies mag in der Tat der Wahrheit entsprechen. Doch wenn man sich ein wenig mehr mit dem Thema auseinandersetzt, wird schnell klar, dass *Battletoads* es vor allem seinem hohen Schwierigkeitsgrad zu verdanken hat, dass es selbst heute noch unter älteren Spielern wohlbekannt und gefürchtet ist. Wir sprechen dabei nicht von der ohnehin schon gesalzenen Kniffligkeit, die das Brawler-Genre auszeichnet – *Battletoads*

Die NES-Version weist viele Gemeinsamkeiten mit der Fassung für das Super Nintendo auf. Im Grunde handelt es sich dabei nämlich um ein Remake.

Diesem riesigen Steineschwein solltet ihr nicht unter die Hufe geraten. Verpasst ihm ein paar Sprungattacken und zieht euch dann rechtzeitig wieder zurück.

befand sich von Anfang an stets in seiner ganz eigenen Liga, in die nur selten ein anderes Spiel vorgedrungen ist.

Froschfaust!

Dabei sind die Wurzeln der *Battletoads* glasklar zu erkennen: Als der erste Teil 1991 für das NES erschien, befand sich die Popularität der *Teenage Mutant Ninja Turtles* auf ihrem absoluten Zenit. Animalische Superhelden, die vereint im Team agierten, waren also gefragt wie selten zuvor, was an Beispielen wie den *Extreme Dinosaurs*, *Biker Mice from Mars* oder *Street Sharks* offensichtlich zu erkennen ist. Auch das Entwicklerstudio Rare, das schon wenige Jahre später mit *Donkey Kong Country* weltweit anerkannten Ruhm einfahren sollte, versuchte sich mit den *Battletoads* an einer ähnlichen Formel. Mutierte Kampffrösche verprügeln fette Schweinemonster – dies klingt doch nach einem Videospiel, das einfach richtig Spaß machen muss! Und genau hiervon konnte man sich direkt im ersten Level ein persönliches Bild machen: Die *Battletoads* nehmen es in typischer Brawler-Manier mit mutierten Schweinen in Ringertrikots auf, wahlweise alleine oder zu zweit in der Froschhaut von Pimple und Rash. Ihr Amphibienkumpane Zitz sowie die gemeinsame Verbündete Michiko warten indessen im Turm von Gegenspielerin Dark Queen auf ihre Rettung. Viel mehr Plot haben die meisten Beat 'em Ups selten zu bieten, auch *Battletoads* bildet hier keine Ausnahme.

Nun gebietet es der gesunde Menschenverstand, dass ein Spiel dieser Art kooperativ um einiges leichter bezwungen werden kann als alleine. Schon im Hauptmenü erhält man aber die Gelegenheit, sich selbst Stolpersteine in den beschwerlichen Weg zu legen, denn wer die Koop-Variante A wählt, kann nicht nur den Gegnern eine reinhauen, sondern auch seinem Teampartner. Angesichts des immens hohen Schwierigkeitsgrades eine Option, die man tunlichst vermeiden sollte, denn bereits die erste Stage von *Battletoads* hat es in sich. Der in einem riesigen Vulkan angesiedelte Level wartet mit tektonischer Plattenverschiebung und einem Hagel aus Lavabrocken auf unvorsichtige Spieler.

Schon die nächste Stage unterscheidet sich fundamental von dem, woran man sich eben noch mit Mühe und Not gewöhnt hat. Auf schwebenden Hoverboards müssen die Kampfkröten das Innere eines riesigen Baumes durchqueren und dabei eine Vielzahl an Gegnern verkloppen sowie angespitzte Holzpflöcke umfliegen. Noch nicht genug Abwechslung? Level 3 versetzt euch auf ein riesiges Schachbrett, wo ihr genügend Bowling-Pins für Extraleben einsammeln müsst. Der berüchtigte vierte Abschnitt, genannt Turbo Tunnel, wird euch nämlich aufgrund von geradezu schwindelerregender Grafik und unfairen Passagen zahllose Neuversuche bescheren – ganz gleich, ob ihr *Battletoads* auf NES, SNES oder einem der vielen anderen Systeme in die Konsole schmeißt.

Ein Erbe ohnegleichen

An Videospielen mit einem gehörigen Maß an Anspruch ist jetzt nichts auszusetzen, doch nahezu jeder Vertreter der *Battletoads*-Reihe trieb seine Spieler in den Wahnsinn. Fast alle Levels brachten neue Gegner, Hindernisse und auch Regeln mit sich, an die man sich in der kurzen Zeit kaum anpassen konnte. Dank sehr begrenzter Continues und einer fehlenden Passwortfunktion sah man sich somit gezwungen, die frühen Abschnitte immer wieder spielen zu müssen, ehe man es zur verhassten Problemstelle schaffte – wenn überhaupt. *Battletoads* ist somit, trotz seines Reichtums an Abwechslung und imposanter Grafik, ein gutes Beispiel dafür, wie man den Schwierigkeitsgrad eines Spiels in ungeahnte Höhen treiben kann, ohne dem Spieler dabei entgegenzukommen, wie es etwa davor *Ninja Gaiden* oder danach *Donkey Kong Country* geschafft haben. Dafür, und auch wirklich nur explizit dafür, hat *Battletoads* den Pixelpannen-Award verdient. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Das größte Schwein ist das Spiel selbst."

Ja, danke, *Battletoads*, ich mag dich und deine Wildsau-Gegner auch wirklich SEHR. Ich habe dich damals als Pimpf in der Grundschule noch im Original am SNES gezockt – und damit meine ich, wie so viele andere auch, bis zu Level Nummer vier. Mag sein, dass du mehr Stages hattest, gesehen habe ich sie leider nie. Dabei warst du eigentlich genau mein Ding: *Double Dragon*, *Asterix und Obelix*, *Turtles in Time* und vor allem *Pirates of the Dark Water* (geniales Spiel!) – alles Koop-Prügler, die ich ohne Ende mit meinen Kumpels zusammen gezockt habe. Du aber kannst gerne zurück in deinen Sumpf. Tschüss!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Da wird selbst meine Faust butterweich: Die Dark Queen zwang mich in die Knie."

Ein einziges Mal habe ich den SNES-Teil *Battletoads in Battlemaniacs* durchgespielt – und auch hier muss ich gestehen, dass mir dies nur mithilfe eines Emulators gelang. Grundsätzlich bin ich für einen hohen Schwierigkeitsgrad ja immer zu haben. Der Dante-Must-Die-Modus aus *Devil May Cry 3*, *Ninja Gaiden Black* auf der höchsten Stufe oder halt die unzähligen, Frame-genauen Combos diverser Fighting Games: Ich hatte sie alle. Nur vor den *Battletoads* ziehe ich immer noch meinen Hut – trotz all der Qualitäten, die das Spiel sonst auszeichnete.

Eine Nemesis vieler Spieler: Nur wenige haben es je bis zum Endkampf mit der Dark Queen geschafft. Die Story unterscheidet sich dabei kaum vom Vorgänger.

Auftauchende Hindernisse im Turbo Tunnel werden euch nur wenige Augenblicke vorher angezeigt. An dieser Stage sind schon viele Frosch-Duos gescheitert.

EARTHBOUND

Gebunden ans Nischendasein: Wie Nintendo sich einst aufmachte, das Genre-Einerlei des Rollenspiels zu durchbrechen, und dabei scheiterte, erklärt Teil 7 unserer Retro-Reihe.

Es ist das Jahr 199X in Onett, einer beschaulichen Provinzstadt inmitten von Eagleland. Ein kleiner Junge namens Ness wird mitten in der Nacht durch einen lauten Knall geweckt. Irgendwo draußen in den Wäldern hat es anscheinend eine Explosion gegeben. Das Dröhnen der Polizeisirenen setzt ein. Für Ness gibt es nun kein Halten mehr. Er muss wissen, was genau vorgefallen ist. Schnell in das gelb-lila-gefärbte Shirt samt roter Kappe geschlüpft, schleicht sich der 13-Jährige, zusammen mit dem Nachbarskind, vorsichtig an den vielen aufgestellten Polizeisperren vorbei und macht oben auf dem Hügel eine schier unglaubliche Entdeckung: Ein Meteorit ist in der Nähe von Onett eingeschlagen. Ist dieses Phänomen vom naturwissenschaftlichen Aspekt her noch durchaus erklärbar, dürfte man beim sprechenden Insekt namens Buzz Buzz, welches kurz darauf dem Himmelskörper entschlüpft, schnell in Erklärungsnot geraten. Als wären das nicht schon genug Überraschungen für eine Nacht, erhält Ness von dem freundlich gesinnten Käfer auch noch eine Warnung: Buzz Buzz stammt nämlich aus einer nahen Zukunft, in der die Welt vom kosmischen Zerstörer Giygas und seinen Untertanen verwüstet worden ist. Nur vier auserwählte Kinder sind in der Lage, den Invasoren mithilfe von acht besonderen Melodien Einhalt zu gebieten und die Erde zu beschützen – Ness ist eines von ihnen.

Die große Faszination von *Earthbound* ergibt sich aus dem tollen Szenario, welches Comic-Optik, gut geschriebenen Humor und unzählige Anspielungen auf Ereignisse aus insgesamt drei Jahrzehnten in sich vereint. Ein wahres Novum des Genres!

Die Lasten eines Kindes

Da Buzz Buzz schon kurz nach dieser Offenbarung das Zeitliche segnet und Ness daraufhin mit seiner Mission alleine dasteht, ist das erste Ziel auf der To-do-Liste: Die drei übrigen Kinder müssen samt Melodien gefunden und auf den anstehenden Kampf vorbereitet werden. Wo sich diese aufhalten, müsst ihr durch Sammeln und Kombinieren von Hinweisen in der Spielwelt selbst herausfinden. Zu Beginn von *Earthbound* (in Japan *Mother 2: Gyiyg no Gyakushuu*) ist nur Ness' Heimatstadt erkundbar, doch weitere Gebiete wie Nachbardörfer, Palmenstrände und verschneite Wälder kommen nach und nach hinzu. Auch vor realen Vorbildern macht *Earthbound* hierbei

nicht Halt, stehen doch auch Besuche ins ägyptisch angehauchte Scaraba oder das mit amerikanischen Wolkenkratzern vollgestopfte Fourside an. Um Streitereien kommt ihr während eures Abenteuerurlaubes nicht herum. Zahlreiche bizarre Gegner warten nur darauf, eine auf den Deckel zu bekommen – von Krähen mit Sonnenbrillen über laufende Pilzgeschöpfe bis hin zu vagabundierenden Straßenrowdys sind bei den knapp 150 Gegnervarianten sicher auch einige dabei, welche euch erst einmal verdutzt dreinschauen lassen. Sämtliche Monster sind übrigens jederzeit auf dem Bildschirm sichtbar, Zufallsbegegnungen gibt es also nicht. Lasst euch vom Gegner dabei aber bloß nicht in den Rücken fallen, denn hierdurch dürft ihr im folgenden Gefecht erst als Zweiter zuschlagen.

Die rundenbasierten Kämpfe mit diesen Geschöpfen selbst laufen derweil weitaus gewöhnlicher, fast schon unspektakulär ab. Mehr als ein paar starre Menüs, in denen ihr Items oder Psi-Fähigkeiten auswählt, gibt es nicht, auch bei den Monsterabbildungen haben die Entwickler mit echten Animationen gespart. Im krassen Gegensatz dazu wird bei den Hintergründen jedoch ein nahezu psychedelisches Farbspektakel abgefeuert, wie man es sonst nur auf rauschenden Raver-Partys zu sehen bekommt. Auch wenn sie hierdurch ihre recht steife Aufmachung nur rudimentär überspielen können, verlaufen die Kämpfe in *Earthbound* insgesamt aber weitaus besser balanciert ab als noch im direkten Vorgänger für den Nintendo Famicom (siehe hierzu den Extrakasten auf der vorherigen/nächsten Seite). Wie schon so manch anderes RPG aus dieser Ära ist *Earthbound* vor allem in den ersten Spielstunden ein wirklich kniffliger Brocken. Alleine auf sich gestellt, können schon zwei Standardgegner zu einer echten Gefahr werden, ein kritischer Treffer kann schnell das Aus bedeuten. Dies sind jedoch nur kleine Schwächen, die beim insgesamt deutlich aufgewerteten Spielsystem nicht sehr stark ins Gewicht fallen.

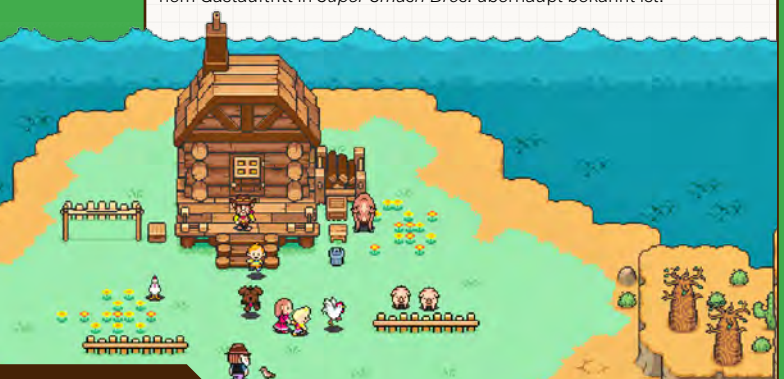
Gleich zu Beginn des Spiels dürft ihr die Namen der Hauptcharaktere festlegen, ohne dabei zu wissen, was für eine Rolle sie spielen werden. Auch euer Lieblingsessen und die coolste Sache aller Zeiten können angegeben werden.

DER REST DER TRILOGIE

Von bislang insgesamt drei Titeln erschien lediglich der zweite Teil außerhalb Japans. Das Original und der jüngste Spross hingegen haben das Land der aufgehenden Sonne noch nie offiziell verlassen.

Dabei hätte es für Nintendo so manch guten Grund gegeben, *Mother* auch auf den westlichen Märkten zu veröffentlichen. Nach dem großen Erfolg von *Final Fantasy*, das den Weg für Fantasy-JRPGs ebnete, sowie dem kommerziell ebenfalls überaus ertragreichen *Dragon Quest* standen die Weichen für optisch und spielerisch ähnliche Titel sehr gut – beides war beim ersten *Mother* (oben) ganz klar der Fall. Das ungewöhnliche Spielkonzept hingegen unterschied sich schon damals enorm von dem, was das noch junge Genre sonst auszeichnete. Was das Gameplay anbelangte, hatte Nintendo jedoch noch eine Menge zu lernen – mehr als ein zweitklassiger, schlecht gealterter *Dragon Quest*-Klon ist das erste *Mother* heute leider nicht mehr. Der bevorstehende Release des SNES ließ Nintendo, kurz nach der Fertigstellung einer lokalisierten Fassung des Spiels, doch noch die Reißleine ziehen. Erst im Jahr 1998 sollten auch westliche Spieler Hand an *Mother* legen dürfen: Eine Prototypen-Version des Spiels gelangte in die Hände mehrerer Hacker und wurde kurz darauf unter den Namen *Earthbound Zero* ins Netz gestellt.

Ziemlich genau fünf Jahre sollten ins Land gehen, ehe *Mother 2* für das Super Nintendo erschien. Im Vergleich zur Wartezeit auf den dritten Teil war das noch sehr kurz, denn bis *Mother 3* sollte es satte zwölf Jahre dauern. Das war nicht wirklich beabsichtigt, denn ursprünglich hatte man das Spiel für das Nintendo 64 (Mitte) angekündigt. Nachdem das Projekt mehrere Jahre lang keine wirklichen Fortschritte erzielte, wurde es im Jahr 2000 eingestellt. Bereits drei Jahre später kündigte der Branchenriese aus Kyoto überraschend an, dass *Mother 3 (unten)* nun für den Game Boy Advance erscheinen soll. Zwar dauerte es auch hier nochmal drei Jahre, bis es 2006 endlich so weit war, doch das Ergebnis konnte sich definitiv sehen lassen. Die alten Stärken wurden beibehalten, ein frisches Wild-West-Setting eingeführt und ein Release in den Gefilden außerhalb Japans … nicht vorgenommen. Dies zog eine solche Empörung in der Fan-Gemeinde nach sich, dass sich viele Mitglieder der Internetseite Starmen.net zusammenschlossen und *Mother 3* auf eigene Faust hin übersetzten. Dem grandiosen Ergebnis dieser Arbeit ist es unter anderem zu verdanken, dass Hauptfigur Lucas dem westlichen Publikum von seinem Gastauftritt in *Super Smash Bros.* überhaupt bekannt ist.

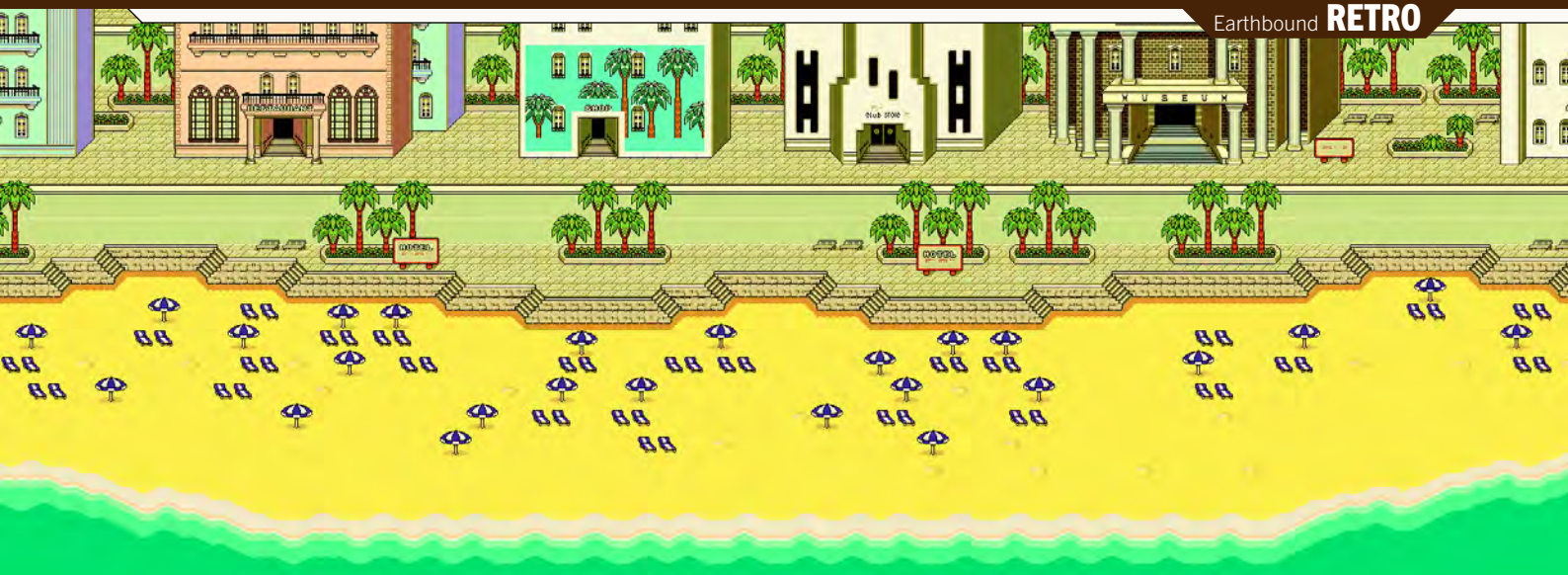


Ein liebenswertes Detail: Nach einer bestimmten Zeit muss Ness auch mal daheim seine Mutter anrufen, weil ihm sonst das Heimweh aufs Gemüt drückt.

Aliens und gelbe U-Boote

Das macht es umso einfacher, die faszinierende Welt von *Earthbound* in vollen Zügen zu genießen. Der sehr bunten, aus einer axonometrischen Perspektive dargestellten Cartoon-Optik ist es dabei fast schon vorzuwerfen, dass man *Earthbound* schnell als seichtes Abenteuer der Marke *Pokémon* abstempeln könnte. Schaut man als gereifter Spieler aber etwas genauer hin und wirft einen Blick hinter die bunten Kulissen, lassen sich unzählige Anspielungen und Parodien auf die moderne westliche Kultur finden. Nintendo und Entwickler HAL Laboratory vereinen in *Earthbound* nahezu sämtliche Popkultur-Referenzen, die sich von den Anfängen der 1960er-Jahre bis hin zum Ende der 80er etabliert haben. Verschiedene Musiktracks, Gegenstände und mögliche Charakternamen weisen nicht zu leugnende Ähnlichkeiten mit den Beatles auf. Ihr könnt mehrmals eine Blues-Band antreffen, die sich in schwarzen Anzügen samt Sonnenbrillen kleidet. Auf Filmklassiker wie *E.T. der Außerirdische* oder *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde* wird durch verschiedene Levels entweder ganz offen Bezug genommen oder über drei Ecken hinweg angespielt, was somit nur findigen Zockern jemals aufgefallen ist. Diesem postmodernen Vergnügen konnten allerdings nur Besitzer der japanischen Origi-

Spielerisch simpel aufgemacht, aber mit ungeheuer psychedelischen Effekten angereichert: Die Kämpfe in *Earthbound* sind eine grafische Klasse für sich.



nalversion wirklich frönen, denn die Liste der Veränderungen für den westlichen Markt ist sehr lang. Viele Sprites und Objekte sind umfangreich editiert oder gleich komplett neu erstellt worden, um politische, religiöse und auch sexuelle Bezüge zu entfernen. Selbiges trifft auf die vielen Dialoge des Spiels zu, auch wenn es *Earthbound* in dieser Hinsicht nicht allzu hart getroffen hat. Vieles vom durchdachten Wortwitz oder dem grotesken Philosophieren über Gott und die Welt ist genauso in die amerikanische Version eingeflossen wie das unbedeutende und teils sogar irreführende Gelaber der Stadtbewohner. Sehr oft hat man als Spieler dabei das Gefühl, von der Handlung selbst direkt angesprochen zu werden – in anderen Titeln wäre dies als radikaler Bruch der Immersion zu verstehen, *Earthbound* jedoch gewinnt durch diesen Twist umso mehr an Besonderheit.

Warum also ist *Earthbound* mit all seinen Qualitäten und seiner herrlich schrägen Aufmachung, welche nach wie vor zu den ungewöhnlichsten des Genres zählt, so wenigen Leuten im Gedächtnis geblieben? Immerhin wurde der Weg von Nintendos RPG mit einer groß angelegten Werbekampagne geebnet, in Japan sogar inklusive eines Fernsehspots samt damaliger TV-Ikone Tatsuya Kimura. Während sich *Earthbound* im Heimatland durchaus respektabel, wenn auch nicht weltbewegend erfolgreich schlug, konnte man in den USA nur knapp 150.000 Exemplare absetzen – gerade genug, um die Kosten von Marketing und Übersetzung wieder reinzuholen. Der kindlichen Grafik und dem allgemeinen Desinteresse der damaligen Presse ist es größtenteils anzulasten, dass *Earthbound* sich, völlig zu Unrecht, nicht bei den westlichen Spielern durchsetzen konnte. Wenn ihr euch von den Qualitäten selbst überzeugen wollt: Im deutschen eShop ist *Earthbound* für knappe acht Euro zu haben.

Marco Cabibbo

Während ein Seemonster den guten Vik, im Original heißt er Jeff, über das kalte Gewässer eskortiert, sitzt ein Affe auf dem Kopf der Kreatur. Nur eine von vielen abstrakten, verstörenden, aber auch unterhaltsamen Situationen von *Earthbound*.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Liebenswert wie die eigene Mama – *Earthbound* ist zum Knuddeln."

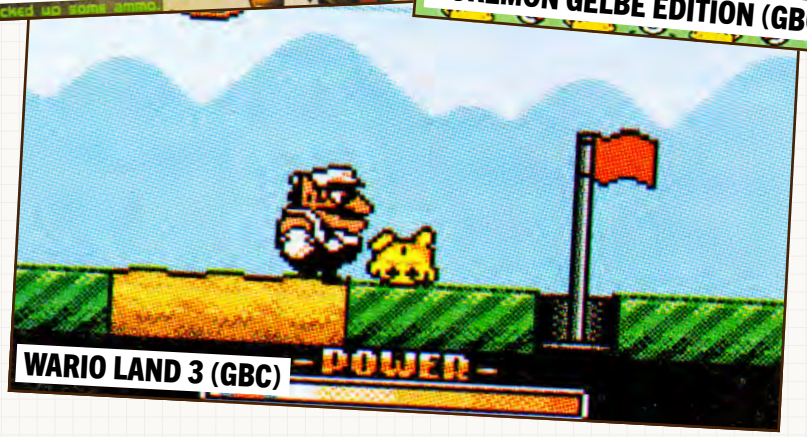
Unzählige Petitionen in der Vergangenheit und eine riesige Fangemeinde machen deutlich: Die dreiteilige *Mother*-Reihe erfreut sich auch im Westen sehr großer Beliebtheit. Hier muss man jedoch ehrlich sein und allein *Mother 2/Earthbound* mit Standing Ovations beglücken, denn der erste Teil von 1989 ist selbst mit einem zugedrückten Auge allenfalls magerer Durchschnitt. So mancher Spieler ist genau wie ich ohnehin erst durch Ness' Gastauftritt im ersten *Super Smash Bros.* vom N64 auf die Serie aufmerksam geworden. Schade, dass es wohl auch auf lange Sicht gesehen bei einer Trilogie bleiben wird, denn weder Serienschöpfer Shigesato Itoi noch Nintendo selbst haben derzeit Pläne, *Mother* fortzusetzen. Zu gönnen wäre es der Serie, stellt sie doch nach wie vor ein prima Beispiel dafür da, wie Big N auch im RPG-Sektor seine hohen Qualitäten auszuspielen vermag.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 06/2000



96, 92, 96. Nein, das sind keine reichlich aussichtslosen Lotto-Zahlen, sondern die Wertungen von *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Pokémon Gelbe Edition* und *Perfect Dark*, die sich in der N-ZONE 06/2000 dem Import-Test stellten. Diese Megahit-Dichte dürfte in der Geschichte unseres Magazins selten, wenn nicht gar einmalig sein. Aber auch sonst gab's viel hochwertiges Spielefutter, etwa *Wario Land 3*, *Kirby 64* oder die überraschend gut gelungene Comiclizenz-Umsetzung zu *Spirou*. Im Vorschau-Bereich gaben sich, neben einem kleinen Ausblick auf die anstehende E3 folgende Titel die Klinke in die Hand: *Mario Tennis 64*, *Indiana Jones und der Turm von Babel*, *James Bond 007: Die Welt ist nicht genug* und *Resident Evil Zero*. Letztgenanntes Gruselabenteuer erschien, wie wir inzwischen alle wissen, aber nicht für das N64, sondern für den Nintendo Gamecube. Die *Pokémon* Zone blühte derweil fröhlich vor sich hin und umfasste inzwischen Elemente wie eine News-Rubrik, ein sogenanntes *Pokémon* Lexikon mit Charts rund um die Taschenmonster und Terminen zu den kommenden Spielen, ein *Pokémon* Quiz und Tipps zu den GB-Rollenspielen. Oh, und eine Komplettlösung zur *Gelben Edition* gab's übrigens auch. Wer mit der Monster-Sammelei nichts anzufangen wusste, musste als N-ZONE-Leser im Jahr 2000 ohne Frage starke Nerven beweisen.

AUSGABE 06/2005

Acht Jahre N-ZONE! Das feierte die Redaktion mit einer großen Jubiläums-Reportage nebst riesigem Gewinnspiel. Wie so oft, stand zudem die E3-Berichterstattung an – und wie so oft war der Redaktionsschluss ungünstig gelegen, sodass es in der Ausgabe 06/2005 stattdessen einen großen Ausblick auf das zu lesen gab, was in ein paar Wochen in L. A. gezeigt werden würde. Aber auch normale Vorschauen gab es zuhauf, darunter auch Highlights wie *Prince of Persia 3* (später mit dem Untertitel *The Two Thrones* erschienen), das erste 3D-*Fire Emblem* für den Gamecube und das vielversprechende, letztendlich aber eher enttäuschende *Shadow the Hedgehog*. Auch der Handheld-Previewbereich war relativ gut aufgestellt, so wurde etwa der spätere Megaerfolg *Nintendogs* präsentiert. Tierisch unterhaltsam wurde es im Testbereich, wo das Team vom Trommelspaß *Donkey Konga 2* ganz hin und weg war – zumindest im Mehrspielermodus. Das Kampfspiel *Dragon Ball Z: Budokai 2* sackte im direkten Vergleich ab, auch die DS-Titel *Yoshi's Touch & Go*, *Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith* und *Pac-Pix* hatten neben dem affigen Musikspiel in diesem Monat nichts zu melden. Auf dem Game Boy Advance hingegen sahnte das erste von im weiteren Verlauf zahlreichen *Kingdom Hearts*-Spin-offs für Handhelds mit dem Untertitel *Chain of Memories* einen N-ZONE-Hit ab. *Boktai 2: Solar Boy Django* von *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima und der Überraschungshit *Astro Boy: Omega Factor* des Action-geprüften Entwicklerstudios Treasure überzeugten sogar noch mehr. Schleichfreunde freuten sich zudem über den Service-Bereich, wo sie durch Sam Fishers drittes *Splinter Cell*-Abenteuer gelotst wurden.

AUSGABE 06/2010

Manchmal kommt es anders – und in diesem Fall besser: Anstatt der eingeplanten Vorschau bekam die Redaktion in der N-ZONE 06/2010 spontan die Gelegenheit, *Super Mario Galaxy 2* zu testen – so spontan, dass der zehnseitige Artikel in der Preview-Strecke abgedruckt werden musste. Die Mühe war es wert, denn das Hüpf-Meisterwerk sahnte unglaubliche 96 Prozent ab, eine Ehre, die es sich mit nur einer Handvoll anderer Titel in der N-ZONE-Geschichte teilt. Die restlichen Tests befanden sich am richtigen Ort und erwiesen sich als qualitativ gemischt: *No More Heroes 2*, *Prince of Persia: Die vergessene Zeit* und das Spiel zur Fußball-WM 2010 konnten überzeugen, weitere Spiele wie *Sam and Max: Season 2*, *Iron Man 2* oder *Sports Island DS* versackten in der Mittelmäßigkeit. Im Vorschau-Bereich beleuchtete das Team unter anderem die Ego-Shooter-Hoffnung *Conduit 2*, stellte die Wii-Umsetzung des ehemaligen Xbox-Abenteuers *Enclave: Shadows of Twilight* vor und verriet den Lesern, warum sie sich auf die kommenden Taschenmonster-Sammeleien *Pokémon Schwarz & Weiß* freuen sollten. Eher moderat war die Vorfreude der Redaktion auf den 2D-Hüpfer *Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms* – zu Unrecht: Wie sich wenige Ausgaben später zeigen sollte, verbarg sich hinter dem unscheinbaren Äußeren des ungewöhnlichen Hüpfers ein waschechter Geheimtipp. Zusätzlich wurden im Retro-Bereich unter anderem Level-Editoren verschiedener Spiele und überraschend gecancelte Videospiel-Projekte vorgestellt.

AUF WiiDERSEHEN

Fast neun Jahre nach dem Release der Wii ziehen wir einen Schlussstrich und verabschieden die Nintendo-Konsole offiziell aus der N-ZONE-Testberichterstattung. Zum Abschluss hauen wir aber noch einmal auf die Pauke und lassen Nintendos erfolgreichste Konsolen-Generation Revue passieren!

Wii Sports **lag jeder Wii bei und war maßgeblich am Erfolg der Konsole beteiligt. Später folgte** ***Wii Sports Resort*****, welches durch die verbesserte Steuerung punktete.**

Wir schreiben das Jahr 2005. Alle Spieler-Wohnzimmer sind von der PS2 besetzt … alle Spieler-Wohnzimmer? Nein! Ein von unbeugsam treuen Fans unterstützter japanischer Spiele-Konzern hört nicht auf, dem Platzhirschen Widerstand zu leisten. Das fällt jedoch nicht immer leicht, denn aufgrund zweier nur mäßig erfolgreicher Konsolengenerationen mit N64 und Gamecube hat Nintendo zu diesem Zeitpunkt einen großen Teil der Drittsteller-Unterstützung verloren. Was her muss, ist eine revolutionäre, neue Hardware-Idee, eine, die den Videospiele-Markt auf den Kopf stellt. Auf der E3 desselben Jahres deutet man einen solchen Schritt das erste Mal an. Ein erster Prototyp der Konsole mit dem Arbeitstitel „Revolution" wird gezeigt, ohne jedoch auf Details einzugehen, wie man sich diese Revolution vorstellen muss. Lediglich die Tatsache, dass das Novum im Controller und nicht in der Konsole selbst stecken soll, wird offenbart. Es sollten noch ein paar Monate vergehen, bevor man das fertige Produkt auf der Tokyo Game Show der Öffentlichkeit präsentierte. Zuerst einmal wunderte man sich über das seltsame Gerät – beziehungsweise die zwei seltsamen Geräte –, das man da auf einmal in Händen hielt. Dann jedoch schwang man das erste Mal in *Wii Sports* den Tennisschläger und steuerte Epona in *Twilight Princess* mit dem Nunchuk über die Hylianische Steppe, und plötzlich verstand man. Auf der E3 2006 schließlich wurde der ungewöhnliche Name Wii verlautbart.

Gamecube 2.0?

Ja, die Wii war ein ungewöhnliches Gerät, und obwohl die Sorgen sich später als unbegründet erweisen sollten, redeten viele Nintendo-Fans aufgrund des völlig andersartigen Controller-Designs schon Nintendos endgültigen Untergang herbei. Doch auch eine andere Entscheidung stieß sauer auf: Während Microsoft mit der Xbox 360 – die sich zum Zeitpunkt des Wii-Releases im Dezember 2006 schon ein Jahr auf dem Markt befand – und Sony mit der PS3 jeweils auf hochauflösende HD-Grafiken und für damalige Verhältnisse topmoderne Hardware setzten, kam die Wii in dieser Hinsicht reichlich altbacken daher. Tatsächlich war sie kaum leistungsfähiger als der Gamecube und bot nach wie vor ausschließlich SD-Auflösung. Nintendo hatte sich endgültig aus dem klassischen Konsolenkampf verabschiedet. Dann kam der Dezember und reihenweise ausverkaufte Ladenregale sprachen eine eindeutige Sprache: Der Mario-Konzern hatte mit seiner Entscheidung ins Schwarze getroffen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Meine Wii behält ihren Ehrenplatz auf dem Zock-Regal."

Das mag jetzt vielleicht etwas seltsam klingen, aber eine meiner schönsten Erinnerungen an die Wii ist die beruhigende Musik aus ihrem Hauptmenü. Jedes Mal, wenn man Nintendos mittlerweile legendäre Spaß-Konsole hochgefahren, sich vor ihr in den Sessel gepflanzt und diesen sanften Tönen gelauscht hat, war die Welt irgendwie in Ordnung. Dann ein bisschen Browsen in der Virtual Console, um nach neuen, alten Spielen zu suchen, vielleicht noch hier und da die eigenen Channels durchforsten – und dann klingelte es meist auch schon an der Tür. Das war dann oft einer meiner Freunde, mit dem ich mich zu einer gepflegten Runde *Resident Evil* oder *Dead Space* im Koop-Modus verabredet hatte. Gut, damit mögen meine Freunde und ich jetzt nicht gerade die Hauptzielgruppe der Wii gewesen sein, aber es zeigt eben, was diese tolle Konsole alles möglich machte! Und dabei rede ich noch nicht mal davon, wie genial die Wii auch als Gamecube-Ersatz war.

Mein Wii-Moment

Die Tatsache, dass ich endlich wieder *Super Metroid* spielen konnte, nachdem mein SNES abgeraucht war!

Zuerst das N64, dann der Gamecube – in beiden Konsolen-Generationen musste sich Nintendo Sony geschlagen geben und blieb sogar hinter dem Neuzugang, der Xbox, zurück.

DER PERIPHERIE-WAHNSINN DER Wii-ÄRA

Der Classic Controller Pro und das Wii Balance Board hatten definitiv ihren Nutzen. Dann allerdings gab es auch kuriose Zusatz-Steuerungsoptionen wie das Wii Wheel oder den Wii Zapper. Wir beleuchten den schrägen Peripherie-Kult der Wii-Zeit.

Nintendo machte es vor: Wii Wheel, Wii Zapper und Co. verfügten nur scheinbar über Sinn. In Wahrheit handelte es sich dabei um bloße Plastikschalen ohne elektronischen Aspekt, welche das Gameplay in keinster Weise bereicherten – und dennoch reichlich Absatz fanden. Während sich der Mario-Konzern schlussendlich aber doch auf sinnvolle Zusätze wie das Wii Balance Board konzentrierte, hatten die Dritthersteller Blut geleckt und brachten obskure Produkte wie ausladende Gewehrschalen für die Wii-FB, Lichtschwerter, Tennis- und Golfschläger, Boxhandschuhe für Wii-FB und Nunchuk und Football-Schalen (!) auf den Markt. Hinzu kamen hochwertigere Produkte wie die damals in fast jedem Spieler-Haushalt vorhandenen *Guitar Hero*-Controller. Die Versorgung der Abfall-Industrie war auf viele Jahre hin gesichert.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Trotz aller Kritik am Wii-Konzept wurde ich super unterhalten."

So schön die Zeit auch war: Die Wii-Ära werde ich neben der vielen positiven Aspekte auch durch viele sehr fragwürdige Nintendo-Entwicklungen in Erinnerung behalten. Da wäre etwa die Entscheidung, die Technik der Konsole nur geringfügig besser als jene des Gamecubes zu gestalten; die Bewegungssteuerung, die zwar zahlreiche innovative Gameplay-Konzepte ermöglichte, für ebenso viele klassische Genres aber schlicht und ergreifend ungeeignet war und oftmals in nerviges Gefuchtel ausartete; und natürlich die Tatsache, dass angesichts des neu erschlossenen Casual-Marktes die langjährigen Fans des Mario-Konzerns oft das Nachsehen hatten. Dem gegenüber stehen natürlich Titel wie *Super Mario Galaxy* oder *Xenoblade Chronicles*, die zum Besten gehören, was Nintendo in den letzten 30 Jahren veröffentlicht hat. Kurzum: Ich trauere der Wii nicht nach – die eine oder andere verstohlene Abschiedsträne kann ich mir dann aber doch nicht verkneifen.

Mein Wii-Moment

Als ich feststellte, dass man die Cursor-Hand im Wii-Menü drehen kann – das war damals noch etwas Besonderes!

Innovation, die bewegt

Die Spieler gierte es nach Innovation, und Nintendo lieferte sie. Vor allem aber hatte sich eine im Vorfeld getroffene Marketing-Entscheidung als goldrichtig erwiesen: Die offensive Umwerbung des bisher nur im Ansatz erschlossenen Marktes der Gelegenheitsspieler. Ob Oma, Opa, Mama, Papa oder die Hausfrau/der Hausmann von nebenan: Jeder konnte die Wii-FB in die Hand nehmen und verstand sofort intuitiv, was zu tun war. Die neuartige Bewegungssteuerung sorgte demzufolge für eine Welle an leicht zugänglichen Casual Games und Minispielsammlungen, welche durch Mundpropaganda immer mehr Käufer anlockten und die Hardwareverkäufe in ungeahnte Höhen trieben. Zumindest zu Beginn wurden aber auch die langjährigen Fans nicht im Stich gelassen – nichts bewies das besser als *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, welches zwar nicht wie *Wii Sports* der Konsole beilag, aber ebenfalls zum Launch erschien und im Gegensatz zur wenige Wochen später veröffentlichten Gamecube-Fassung voll auf Gestensteuerung setzte. Nun gut, rückblickend betrachtet musste man eigentlich bloß die Wii-FB schütteln, anstatt einen Knopf dafür zu drücken, und einige Funktionen wie das Zielen mit Schusswaffen wurden auf die Pointer-Funktion des Controllers ausgelagert. Aber immerhin war etwas klassischeres Spiele-Futter da. Es zeigte sich jedoch schon damals, dass Spieler bei Umsetzungen von bezüglich der Steuerung etwas komplexeren Titeln aufgrund der geringen Button-Anzahl der Wii Kompromisse in Kauf nehmen mussten: Frei

Als die Wii auf der E3 2006 enthüllt wurde, konnte sich kaum jemand unter dem neuen Steuerungskonzept etwas vorstellen. Jedoch: Beim Release schlug es voll ein und veränderte die Videospiele-Welt massiv.

Die ursprünglich beworbene 1:1-Bewegungserkennung wurde erst mit dem Wii-Motion-Plus-Aufsatz Realität. Später folgte eine Wii-FB mit verbautem Motion Plus.

Die Wii Mini wird im Gegensatz zur endgültig eingestellten Standard-Wii weiterhin produziert – zumindest in Europa.

drehbare Kameras etwa gehörten zu Wii-Zeiten der Vergangenheit an oder wurden durch Bewegungssteuerungsvarianten gelöst, die sich nur in den allerwenigsten Fällen als funktional herausstellten. Das war jedoch nur der Anfang einer für „echte“ Spieler nicht immer leichten Zeit: Während die Wii-Verkäufe einen Rekord nach dem anderen brachen, ließ die Versorgung mit anspruchsvoller Software recht schnell deutlich nach: Gelegenheitsspieler waren nun einmal die Schicht, welche das Geld in die Kassen spülte, und auf diese legte Nintendo die Geschäftsstrategie ergo auch voll aus. Das soll keineswegs bedeuten, dass es keine herausragenden Titel für die Wii gab, im Gegenteil: Gerade Nintendo selbst veröffentlichte mit Spielen wie *Super Mario Galaxy 1* und *2*, *Xenoblade Chronicles*, *Donkey Kong Country Returns*, *Metroid Prime 3: Corruption* beziehungsweise der *Metroid Prime Trilogy* oder *The Legend of Zelda: Skyward Sword* Abenteuer, die für viele Fans zu den besten der jeweiligen Spieleserien gehören. Aber auch diese enthielten fast durch die Bank Elemente, welche sie auch Gelegenheitsspielern schmackhaft und zugänglich machen sollten. Dass fortan der pure Spielspaß und nicht mehr zwingend der Anspruch im Mittelpunkt stehen mussten, zeigte sich auch am Wiedererstarken von 2D-Hüpfern, welche durchaus qualitativ hochwertig, aber definitiv primär auf den schnellen Mehrspieler-Spaß ausgelegt waren. Die Bilder völlig übertrieben lachender Menschen beim Spielen, die zu Wii-Zeiten fast immer in Werbungen gezeigt wurden, werden uns wohl noch lange verfolgen. Die Dritthersteller sprangen auf den Zug auf, und nicht selten musste man hinnehmen, als Wii-Spieler simplifizierte Ableger der Lieblingsreihen serviert zu bekommen. *FIFA*-Fans wissen ein Lied davon zu singen! Immer mehr separierten sich die Entwicklungen für Xbox 360 und PS3 und Wii.

Standen bei Nintendo-Werbungen früher die Spiele selbst im Mittelpunkt, so sahen wir während der Wii-Ära primär fröhliche Freunde und Familienmitglieder, die um die Wette fuchtelten. Andere Spiele-Hersteller griffen dieses Konzept ebenfalls auf.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Die anfängliche Euphorie wich später der Ernüchterung.“

Der Nintendo Wii kam in meiner langjährigen Zocker-Laufbahn die Ehre zuteil, als einzige Konsole von mir direkt am Tag der Erstveröffentlichung gekauft worden zu sein – mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess* als Starttitel. Ähnlich wie Lukas wurde ich von der Wii prinzipiell immer gut unterhalten. Mit Freuden denke ich an viele spannende Matches in *Wii Sports* zurück, wo es gerade bei den Golfkursen zu regelrecht verbittert ausgefochtenen Duellen kam. Zudem hat die Konsole einige Klassiker wie *Muramasa* oder *No More Heroes* hervorgebracht, welche ich heute nicht mehr missen möchte. Doch mit den Jahren verflog die Magie der neuartigen Steuerung leider immer mehr und brachte vor allem die technischen und spielerischen Defizite ans Tageslicht. Ein Erbe, unter dem die Wii U heute noch zu leiden hat.

Mein Wii-Moment

Als ich bei einem *Monster Hunter*-Event in Hamburg eine schwarze Wii-Konsole von Nintendo gewann.

Sonys Playstation 2 hatte aufgrund ihrer gewaltigen Popularität ebenfalls mit einer Schwemme an billig produziertem Software-Müll zu kämpfen. Auf der Wii erreichte dieser Trend jedoch bisher ungeahnte Höhen. Wir denken mit Grauen an Totalausfälle wie *Agent Hugo: Lemon Twist* oder *Crazy Minigolf 2* zurück.

Erfolg mit Ablaufdatum

Es zeigt sich also: Die Wii war eine Revolution, ja. Sie erschloss völlig neue Spielerschichten, verschaffte dem Mario-Konzern die größte Erfolgswelle der Firmengeschichte und hat allen Unkenrufen zum Trotz eine Software-Bibliothek aufzuweisen, welche der Konkurrenz nicht nur ebenbürtig, sondern in vielen Fällen auch voraus ist. Jede Revolution kommt aber mit einem Preis, und die heiß umworbenen Gelegenheitsspieler entpuppten sich als wankelmütige Gruppe: Trotz unangefochtener Marktführerschaft floppten einige große Titel auf der Wii und nach einigen wahnsinnig erfolgreichen Jahren sanken die Konsolen-Verkaufszahlen rapide ab. Die Fans von *Wii Sports*, *Wii Party* und Co. hatten anscheinend das Interesse an der Konsole verloren. Übrig blieben die treuen, langjährigen Nintendo-Anhänger, von denen sich angesichts einiger fragwürdiger Entscheidungen „ihres“ Konzerns aber auch nach und nach etliche abgewandt hatten. Hatte man lange Zeit damit gerechnet, dass die Wii die erfolgreichste Konsole aller Zeiten werden würde, rangiert sie nun bei zwar wirklich beeindruckenden 101 Millionen verkauften Exemplaren, ist aber weit vom Erfolg der PS2 (155 Millionen verkaufte Exemplare) entfernt und liegt in etwa gleichauf mit der PS1. Einige Entscheidungen wie die Abkehr vom Technik-Kampf, das nur sehr mager ausgebaute Online-Interface und der sehr kleine interne Speicher hatten zwar auf kurze Sicht Erfolg gebracht, aber nach sich gezogen, dass viele Drittthersteller das Interesse daran verloren, für die Wii zu entwickeln. An diesem Erbe hat die Wii U noch heute zu tragen.

Neun bewegte Jahre

Nun also blicken wir auf neun Jahre zurück, die uns Nintendos Bewegungskonsole begleitet hat; neun Jahre, welche die Videospiele-Welt geprägt haben wie kaum ein Stück Hardware zuvor. Bei aller Kritik, die man an einigen Entwicklungen in dieser Zeit üben kann, ist sich Nintendo in einer Hinsicht immer treu geblieben: Zuallererst ist es wichtig, dass die Spiele Spaß machen. Die Wii-Ära und unsere Berichterstattung darüber mag vorbei sein. Privat und für den eShop-Bereich werden wir aber noch oft die Wii-FBs zur Hand nehmen und dabei in Erinnerungen schwelgen.

Lukas Schmid

DER ANHALTENDE SIEGESZUG DER Miis

Klar, vor allem war es die revolutionäre Bewegungssteuerung, welche die Wii zum Massenphänomen machte und sie in Millionen Wohnzimmer weltweit bugsierte. Aber auch die Miis erwiesen sich als kleiner Geniestreich.

Beim ersten Aktivieren der Wii erwartete uns Spieler eine Überraschung, wurden wir doch aufgefordert, einen kleinen Avatar zu erstellen – idealerweise nach unserem eigenen Ebenbild – der ab sofort unsere Konsole bewohnte. Im Launchtitel *Wii Sports* konnten wir uns mit den putzigen Avataren sogar sportlich betätigen. Doch das war nur der Anfang: Es folgen zahllose Spiele, in denen die Miis die Hauptrolle oder Nebenrollen innehatten, immer mehr wurden sie zudem neben Mario zu Nintendos zweitem, inoffiziellen Maskottchen. Microsoft sprang mit der Xbox 360 nur wenig später auf den Zug auf und etablierte ein eigens (übrigens von Rare gestaltetes) Avatar-System, das dem Erfolg der Miis aber niemals das Wasser reichen konnte. Nach einem kurzen DS(i)-Intermezzo fanden die Nintendo-Männchen auf dem 3DS in weiterer Folge ebenfalls ein Zuhause, doch erst auf der Wii U erlebten sie ihren endgültigen Durchbruch: Ab sofort bevölkerten sie in rauen Mengen das Startmenü und ein eigenes Soziales Netzwerk namens Miiverse (das wenig später auch auf dem Handheld sowie im PC-Browser durchstartete) stellte sie vollständig in den Mittelpunkt. Man mag die offensive Einbindung der Miis in manchmal unpassende Software kritisieren. Zum Erfolg der Wii haben sie aber definitiv nicht unmaßgeblich beigetragen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die Wii ist ein einzigartiges Phänomen, das so niemand kommen sah.“

Die Wii ist in vielerlei Hinsicht ein einmaliges Phänomen, das es in vergleichbarer Form sehr lange nicht noch mal geben wird – falls überhaupt jemals wieder. Denn Nintendos „Fuchtel-Konsole“ ist gleichzeitig extrem erfolgreich und sehr umstritten. Dank Nintendos Mut zur Innovation eroberte die Wii mit ihrer Bewegungssteuerung den Markt sowie viele komplett neue Spielerschichten im Sturm. Doch gleichzeitig stieß Nintendo vielen etablierten Fans mit oftmals aufgezwungener Fuchtelsteuerung vor den Kopf. Ich persönlich habe das immer recht locker gesehen, zumal ich genug klassische Games wie *New Super Mario Bros. Wii*, *Donkey Kong Country Returns* oder *Xenoblade Chronicles* zur Auswahl hatte. Und mit Freunden war eine Runde *Wii Sports* auch trotz – oder teilweise sogar gerade wegen – der Rumhampelei ein großer Spaß. Auch wenn die Wii alles andere als perfekt war, habe ich großen Respekt vor Nintendo, dass sie das Risiko eingegangen sind und etwas völlig Neues ausprobiert haben!

Mein Wii-Moment

Das erste Mal, als ich bei einem Freund die Bewegungssteuerung in *Wii Sports* ausprobierte. Ich war schwer beeindruckt!

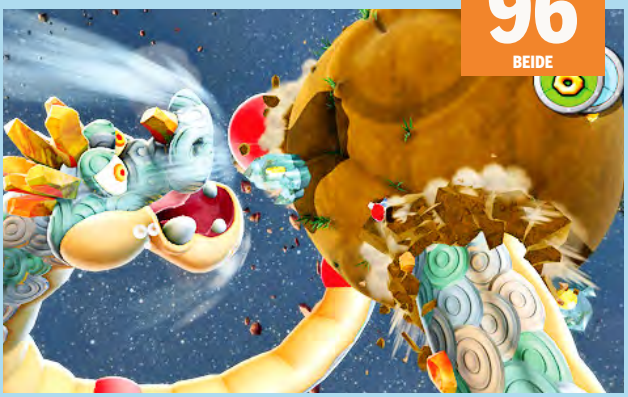
WAS VOM FUCHTELN ÜBRIG BLIEB

DIESE 20 Wii-GAMES SOLLTE MAN GESPIELT HABEN

Sei es, weil sie die Wii-Steuerung perfekt nutzen, durch eine beeindruckende Atmosphäre überzeugen oder schlicht und ergreifend großartige Spiele sind: Wir präsentieren unsere subjektive Liste der Wii-Highlights. Diese 20 Spiele muss man gespielt haben, um mitreden zu können!

SUPER MARIO GALAXY 1 + 2

N-ZONE-WERTUNG
96
BEIDE



Welches Spiel kommt einem sofort in den Sinn, wenn man von der absoluten Crème de la Crème der Wii-Spiele redet? Richtig, *Super Mario Galaxy*! Ob man Teil eins oder Teil zwei bevorzugt, ist dabei Geschmackssache, denn beide Abenteuer sind für sich genommen absolute Meisterwerke und sie teilen sich die zu Wii-Zeiten sonst kein einziges Mal vergebene Traumwertung vom 96 Prozent. Und womit? Mit Recht, denn die Mischung aus beeindruckender Technik, Hüpfspaß in Perfektion und Abwechslungsreichtum, der seinesgleichen sucht, macht sogar dem ewigen Meisterwerk *Super Mario 64* Konkurrenz. Das einmalige Anti-Gravitations-Gameplay ermöglichte ein Spielerlebnis, das es so zuvor noch nie gegeben hat und das heute noch genauso begeistert wie bei den jeweiligen Releases der Spiele.

N-ZONE-WERTUNG
93

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Während die erste Iteration der Wii-Fernbedienung nur rudimentäre Bewegungserkennung ermöglichte, erlaubte die um Motion Plus erweiterte Version tatsächlich beinahe eine 1:1-Erfassung unserer Bewegungen. Was lange fehlte, war ein Must-have-Titel für Motion Plus – *Skyward Sword* stellte ihn schließlich dar. Anders als in *Twilight Princess* reichte Fuchteln nicht mehr, um erfolgreich zu kämpfen, stattdessen mussten die Schwertbewegungen präzise ausgeführt werden. Das Abenteuer steht zwar aufgrund der fehlenden Oberwelt sowie einiger in die Länge gezogener Sammelaufgaben in der Kritik, überzeugt aber durch die einmalige Atmosphäre, die bildhübsche Comic-Grafik und das Dungeon-Design, das mit zum besten der *Zelda*-Serie gehört.

XENOBLADE CHRONICLES

N-ZONE-WERTUNG
85

Seit wenigen Wochen erst können wir uns in *Xenoblade Chronicles 3D* erneut in Abenteuer auf Bionis und Mechonis begeben. Wenn wir die Wahl haben, greifen wir aber nach wie vor zur Wii-Fassung – die künstlerisch wahnsinnig beeindruckenden, riesigen Umgebungen kommen auf dem Fernsehbildschirm einfach noch besser zur Geltung. Das ist aber bei Weitem noch nicht alles, was das Japano-Rollenspiel auszeichnet. Hinzu kommen eine zwar etwas klischeebeladene, aber dennoch spannende Hintergrundgeschichte, eine Spielzeit von locker 100 Stunden und mehr und ein Echtzeit-Kampfsystem, das mit zu den besten in RPGs der letzten Konsolengeneration gehört. Die Mischung aus überlegtem Vorgehen und raschem Reagieren funktioniert hervorragend! Da verzeiht man es dem Titel gerne, dass er die Wii oftmals an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit trieb, was sich durch matschige Texturen und etwas hölzerne Animationen der Figuren offenbarte.

N-ZONE-WERTUNG
95

METROID PRIME TRILOGY

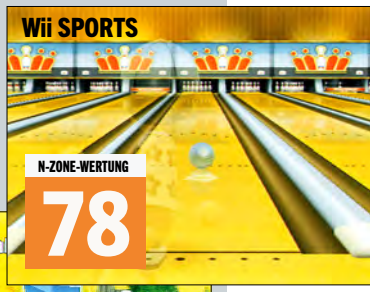
Gerade erst ist die *Metroid Prime Trilogy* für den eShop der Wii U erschienen. Action-Adventure-Fans, die sich die Sammlung noch nicht heruntergeladen haben, gehen jetzt sofort los und holen das nach – wir warten so lange! Tatsächlich handelt es sich hierbei um eine der hochwertigsten Spiele-Sammlungen überhaupt, bestehend aus dem genialen *Metroid Prime* und den sehr guten *Metroid Prime 2: Echoes* und *Metroid Prime 3: Corruption*. Die ersten beiden Teile, die ursprünglich für den Gamecube erschienen, wurden um die Wii-Steuerung des dritten Teils ergänzt. Da Nunchuk und Wii-FB wie gemacht für Ego-Shooter sind, spielen sie sich dadurch sogar noch besser als jemals zuvor. Grandios!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

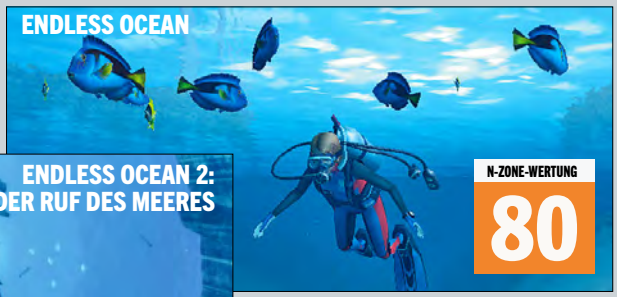
Super Smash Bros. war die Pflicht, *Super Smash Bros. Meele* die Kür – und *Brawl* legte dann noch einmal einen drauf. Während man sich streiten kann, welcher Ableger der Prügel-Reihe der beste ist, gibt es über die sonstigen Qualitäten von *Brawl* kaum etwas zu diskutieren. Der Online-Modus erlaubte erstmals Schlachten gegen Spieler aus aller Welt, der Subraum-Emissär entpuppte sich als umfangreiche, sehr unterhaltsame Singleplayer-Kampagne und die Anzahl an Stages und verfügbaren Kämpfern übertrumpfte alles bisher Dagewesene. Und dann ist da ja noch die schiere Anzahl an Gegenständen, welche man in den verschiedenen Spielmodi sammeln kann. Manche Titel bieten Spielspaß für Wochen – *Brawl* bietet Spielspaß für Monate.

Wii SPORTS + Wii SPORTS RESORT

Nein, tiefgründig sind die beiden *Wii Sports*-Ableger nicht gerade. Aber sie sind das absolute Aushängeschild der Wii und gehören somit ohne jede Frage in jede Wii-Sammlung. Es gibt kaum etwas Spaßigeres, als sich mit Freunden im virtuellen Bowling, Tennis oder Bogenschießen zu messen. Einige der Sportarten bieten zudem dann doch etwas mehr Substanz als gedacht: Wer etwa beim Golfen erfolgreich sein will, muss seine Schläge genau planen und mit der richtigen Prise Taktik vorgehen.



ENDLESS OCEAN + ENDLESS OCEAN 2: DER RUF DES MEERES



Das erste *Endless Ocean* erhielt von der USK eine Einstufung als Informationsprogramm – und damit ist eigentlich schon gesagt, dass uns in den beiden Tauch-Abenteuern ein etwas anderes Spielerlebnis erwartet. Anstatt um wilde Unterwasser-Action geht es darum, die herrlich gestalteten Tiefen der Ozeane und andere Gewässer zu erkunden und Kontakt mit den tierischen Bewohnern aufzunehmen. Das ist einfach wunderschön und wahnsinnig entspannend, und wer gewillt ist, die zahlreichen Hintergrundinformationen zu Flora und Fauna zu lesen, kann tatsächlich einiges lernen. Teil zwei bringt zwar ein wenig mehr Action unter die Wasseroberfläche, ist aber zum Glück mindestens genauso beruhigend wie der erste Tauchgang.

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

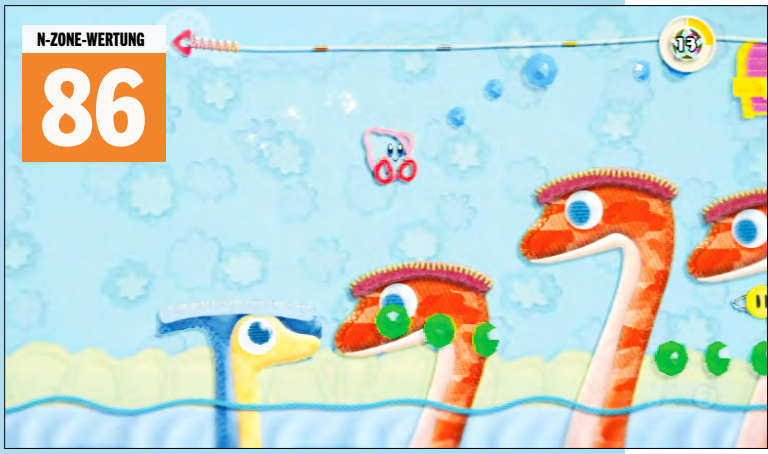
Hiobsbotschaft für horroraffine Besitzer von PS4 und Xbox One: Das vielversprechende *Silent Hills* wurde gecancelt! Schade um den neuesten Teil der Grusel-Serie, die in den letzten Jahren viel ihrer einstigen Relevanz eingebüßt hat. Auf der Wii gab es nur einen Ableger, und der war noch dazu völlig anders strukturiert als die anderen Spiele der Reihe – dabei aber mindestens genauso gut. Anstatt primär auf ekelerregende Momente und verstörende Monster setzten die Entwickler auf psychologischen Horror. So wurde das eigene Verhalten im Spiel durchgehend analysiert und entsprechend Veränderungen an Gameplay und Handlung vorgenommen. Ein absolut einzigartiges Erlebnis!

MURAMASA: THE DEMON BLADE

Wir versuchen, in unserer Liste auch den ein oder anderen Geheimtipp unterzubringen, und auf keinen anderen Titel trifft diese Bezeichnung wohl mehr zu als auf *Muramasa: The Demon Blade*. Das 2D-Abenteuer gehört nicht nur zu den (zumindest in künstlerischer Hinsicht) grafisch beeindruckendsten Wii-Spielen, es bleibt auch aufgrund des wunderbar gestalteten Gameplays in Erinnerung, das auf sehr kompetente Art und Weise Action mit Rollenspiel-Elementen verbindet. Ebenso gelungen ist die Hintergrundgeschichte, die echte Ereignisse der japanischen Geschichte mit mystischen Elementen anreichert und mit Kisuke und Prinzessin Momohime zwei sehr sympathische Protagonisten bereithält.

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

In dieser Ausgabe lest ihr die Vorschau zu *Yoshi's Woolly World*, der Quasi-Fortsetzung dieses putzigen Wii-Hüpfers, und erfahrt dort auch ein wenig zum *Kirby*-Abenteuer. Hier aber wollen wir das Spiel noch ein weiteres Mal ins Rampenlicht stellen, denn es gehört definitiv zu den Wii-Titeln, die man als Besitzer der Konsole gespielt haben sollte. Das knuffige Design von Freund, Feind und Spielwelt, das aussieht, als wäre alles aus Bastelmaterialien gefertigt, sieht nicht nur toll aus, sondern hat auch Auswirkungen auf das Gameplay: So können etwa mit Fäden befestigte Hintergründe gelöst werden, um zu offenbaren, was dahintersteckt. Zudem bietet kaum ein anderes Wii-Jump&Run dermaßen viel Abwechslung wie *Kirby und das magische Garn*.



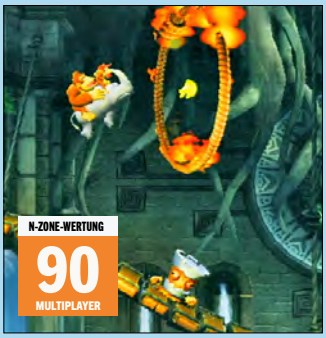
WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Ziehen! Bohren! Wischen! Fliegen! Eine Anweisung folgt in den *Wario Ware*-Spielen im Sekundentakt auf die nächste, und *Smooth Moves* stellt hier keine Ausnahme dar. Anstatt wie bisher mit Knöpfen absolviert man die sogenannten Microgames mit verschiedenen Bewegungen mit der Wii-FB (und in seltenen Fällen mit dem Nunchuk), und das funktioniert aufgrund deren simpler Natur ganz hervorragend. Das unterhaltsame Gameplay macht schnell süchtig und in bester „Nur noch ein Versuch"-Manier ist man ständig darauf aus, den eigenen Highscore weiter zu verbessern. Hinzu kommt ein Humor, der ganz wie für die Serie üblich schräger nicht sein könnte und irgendwo zwischen Anarchie und purem Blödsinn angesiedelt ist.

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Links düsterer Ausflug nach Hyrule und in die angrenzenden Länder – *The Legend of Zelda: Twilight Princess* – war einer der Launch-Titel der Wii. Ein dermaßen hochwertiges und umfangreiches Abenteuer zu einem Konsolenstart gab es sonst nur selten. Das gewohnt geniale Gameplay in Verbindung mit einer der besten Zelda-Geschichten und innovativen Ideen wie Links Fähigkeit, sich in einen Wolf zu verwandeln, sorgt für ein ungemein befriedigendes Spielerlebnis. Die Wii-Steuerung war zwar nur bedingt ausgereift, das war aber nur ein kleiner Kritikpunkt.

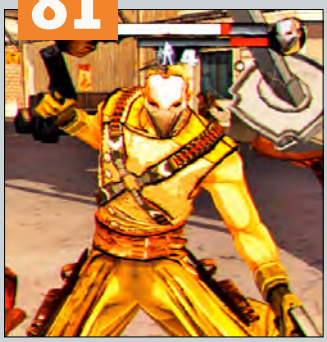
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



Was Rare kann, können die Retro Studios auch – wie sie mit *Donkey Kong Country Returns*, der Wiederbelebung der SNES-Reihe, eindrucksvoll unter Beweis stellten. Genauso schwer und abwechslungsreich wie immer, aber hübscher als zuvor, begeistert das affige Abenteuer von der ersten Minute an. Vor allem im Koop-Modus macht's jede Menge Laune.

RED STEEL 2

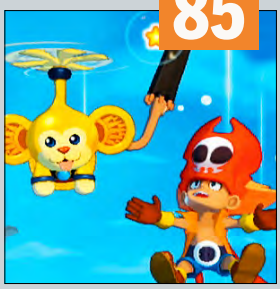
N-ZONE-WERTUNG **81**



Machen wir uns nichts vor: Das erste *Red Steel* war kein gutes Spiel. Teil zwei jedoch setzte auf Cel-Shading-Grafik, verfrachtete die Geschichte in ein interessanteres Setting und verbesserte die Gameplay-Mischung aus Schießereien und Schwertkämpfen durch Wii Motion Plus. Das Ergebnis ist ein Wii-exklusiver Ego-Shooter, der sich sehen lassen kann.

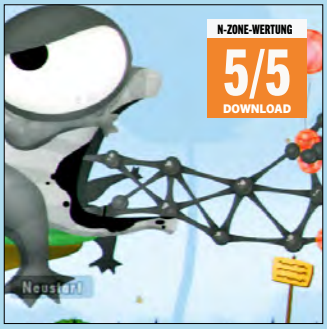
ZACK UND WIKI DER SCHATZ VON BARBAROS

N-ZONE-WERTUNG **85**



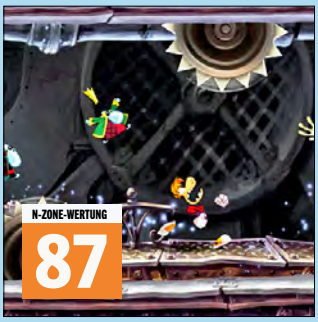
Capcoms Adventure der etwas anderen Art war ein finanzieller Flop. Warum, ist eines der unerklärlichen Geheimnisse der Menschheitsgeschichte, denn eigentlich hat es alles, was man sich wünschen kann: Abwechslungsreichtum, sympathische Helden, anspruchsvolles Gameplay und eine zuckersüße Präsentation.

WORLD OF GOO



World of Goo ist der einzige WiiWare-Titel in unserer Liste – damals waren vollwertige Download-Spiele noch nicht die Norm. Das rasante Geschicklichkeitsspiel stellte jedoch die berühmte Ausnahme dar und wusste nicht nur durch die tolle Grafik, sondern auch durch das ebenso anspruchsvolle wie zugängliche Gameplay zu überzeugen.

RAYMAN ORIGINS



Rayman Legends für die Wii U ist zwar noch ein bisschen besser, aber auch *Rayman Origins* gehört zur absoluten Meisterklasse der 2D-Hüpfer auf Nintendo-Konsolen. Die pixelgenaue Steuerung, gepaart mit einem sehr knackigen Schwierigkeitsgrad und sehr fair gesetzten Checkpoints, sorgt dafür, dass die Motivation auch bei harten Passagen niemals nachlässt.

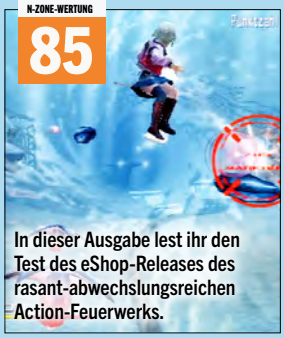
PANDORA'S TOWER

Einige Titel in unserer Liste doppeln sich mit unseren Tests im eShop-Bereich – umso besser, denn so haben Wii-U-Besitzer gleich Gelegenheit, sie nachzuholen. So auch bei *Pandora's Tower*, einem atmosphärischen Action-Adventure für die Wii. Zwar hakt die Bewegungssteuerung manchmal, sonst gibt's aber wenig auszusetzen.

DEADLY CREATURES

Ein Spiel der etwas anderen Art: Als Tarantel und Skorpion erlebt man die Welt aus Sicht der gruseligen Krabbler.

SIN & PUNISHMENT SUCCESSOR OF THE SKIES



In dieser Ausgabe lest ihr den Test des eShop-Releases des rasant-abwechslungsreichen Action-Feuerwerks.

WEITERE Wii-HIGHLIGHTS

- Animal Crossing: Let's Go to the City
- **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
- Cursed Mountain
- **GoldenEye 007**
- Kirby's Adventure Wii
- **Little King's Story**
- Mario Kart Wii
- **Mario Party 8**
- Mario Party 9
- **Metroid: Other M**
- Micky Epic
- **Monster Hunter Tri**
- New Super Mario Bros. Wii
- **No More Heroes**
- No More Heroes 2: Desperate Struggle
- **Okami**
- Pikmin 1
- **Pikmin 2**
- Project Zero 2: Wii Edition
- **Resident Evil**
- Resident Evil Zero
- **Resident Evil 4: Wii Edition**
- Resident Evil: The Darkside Chronicles
- **Super Paper Mario**
- The Last Story
- **Wario Land: The Shake Dimension**

... und viele, viele mehr!

DIE GEWINNER DES MAJORAS MASK 3D PREISAUSSCHREIBENS

Wieder einmal waren wir überwältigt ob der riesigen Menge sowie der Qualität eurer Einsendungen im Rahmen unseres Gewinnspiels zu *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*. Wir präsentieren euch die Gewinner sowie eine Auswahl weiterer großartiger Einsendungen. Vielen Dank fürs Mitmachen!

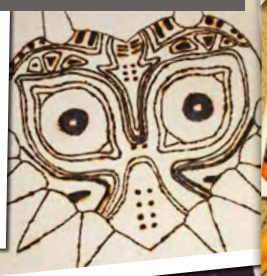
Johanna Schücke aus HAGEN

Tobias Ihme aus MÜNSTER

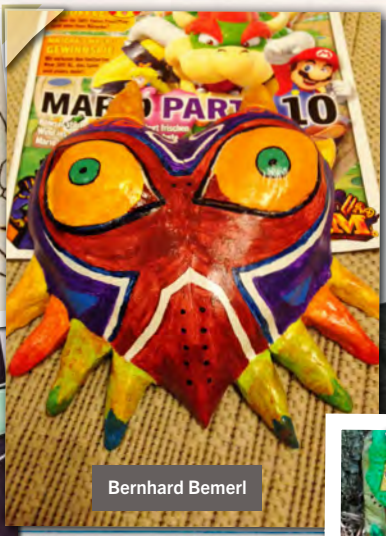
Maximilian Hartmann aus DISCHINGEN

Sebastian Fuss aus PASSAU

Armin Riedmilla aus GÜNZ



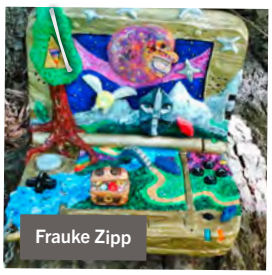
Christopher Toth aus MANNHEIM



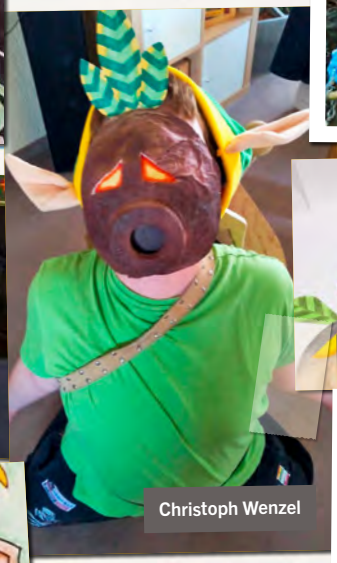
Bernhard Bemerl

Stephanie Sonntag aus RIESA

Lisa Schneider aus BERGNEUSTADT



Frauke Zipp

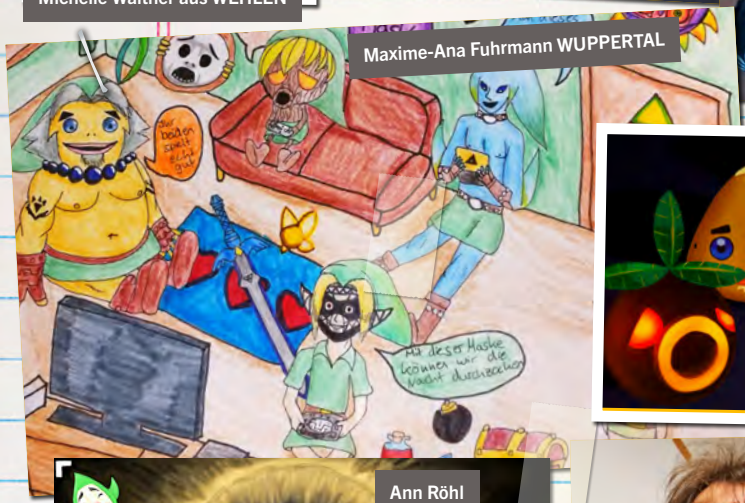


Christoph Wenzel

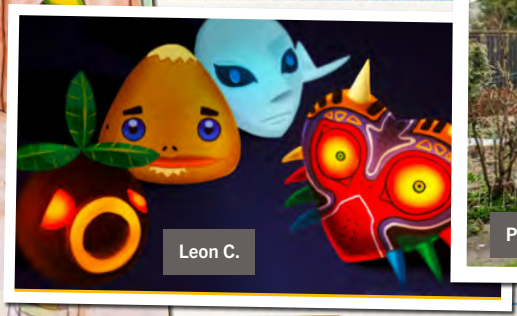
Michelle Walther aus WEHLEN

Sami El Sabri aus KÖLN

Julian Bockius aus INGELHEIM

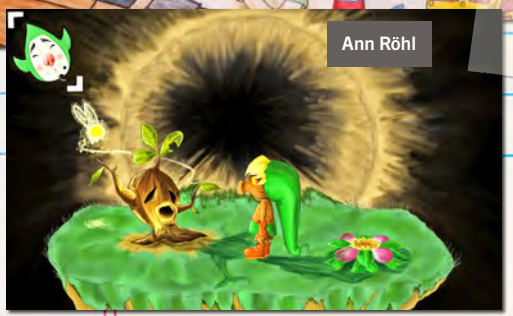


Maxime-Ana Fuhrmann WUPPERTAL



Leon C.

Patrick Bunke



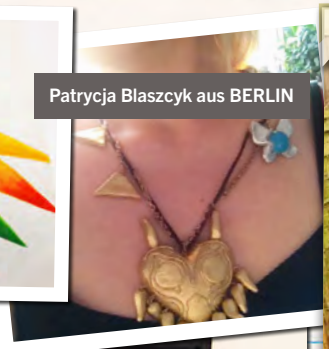
Ann Röhl

Sven Krieger aus LENGERICH

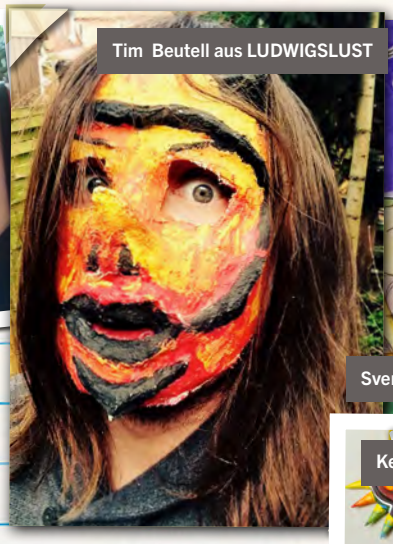
Sven Diederichs aus KÖLN

Igor Barkan aus MÜNCHEN

Patrycja Blaszczyk aus BERLIN



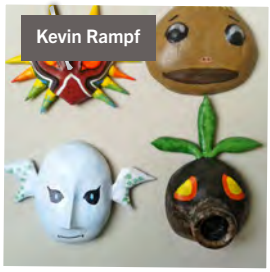
Tim Beutell aus LUDWIGSLUST

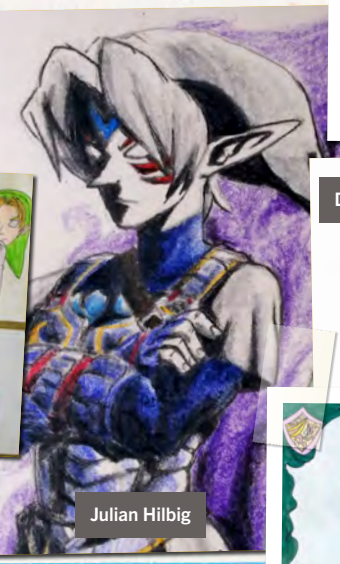


Svenja Simonsen aus HAMBURG

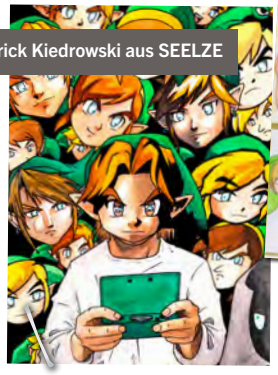
Nico Schünemann

Kevin Rampf



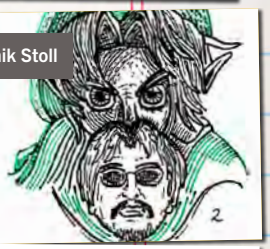


Patrick Kiedrowski aus SEELZE

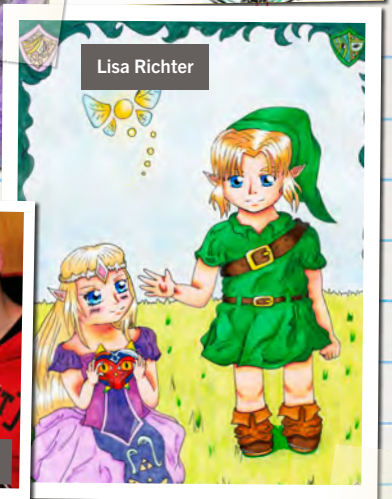


Lena Kloos aus BAMBERG

Dominik Stoll

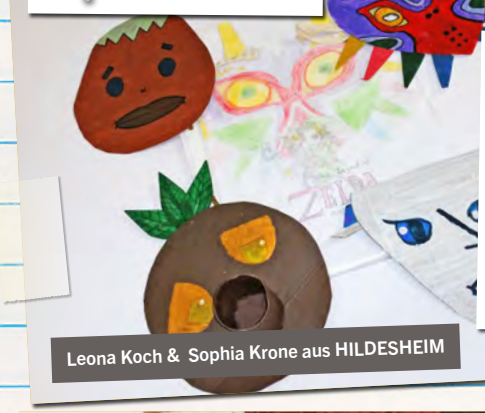


Julian Hilbig



Lisa Richter

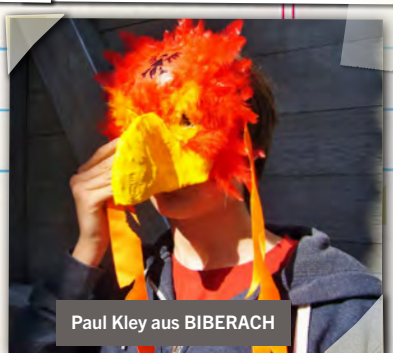
Jaqueline und Tobias Bartsch aus ASCHERSLEBEN



Leona Koch & Sophia Krone aus HILDESHEIM

Meik Naumann aus DRESDEN

Patrick Hanna aus BÜCHENBACH



Paul Kley aus BIBERACH

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette erst in der N-ZONE 08/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus der Ausgabe 04/2015 an der Reihe. Die Mission lautete, euch in einem *Mario Party*-Outfit ablichten zu lassen. Außerdem sollte auch eine alte Nintendo-Konsole zu sehen sein (entweder ein NES oder ein SNES). Unsere Stammleser Tine und Sebi haben wieder ein schönes Foto geschickt, doch das Losglück war dem anderen Teilnehmer hold. Herzlichen Glückwunsch an Felix Machek!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 04/2015 erreichten uns zwei gelungene Leserbilder. Demnach musste Uwe einmal mehr seine Wettschuld einlösen und einen ganzen Tag lang als Partylöwe verkleidet in der Redaktion arbeiten!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette natürlich alles um *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*, das am 8. Mai 2015 für Wii U veröffentlicht wurde. Aus diesem aktuellen Anlass haben wir beschlossen, das Thema als Aufhänger für unsere neueste Aufgabe zu verwenden. Übrigens haben wir die zugrundeliegenden Bedingungen etwas entschärft: Sollte demnach mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als waschechter Außerirdischer verkleiden und einen ganzen Tag lang in diesem Outfit in der N-ZONE-Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine möglichst bunte Verkleidung zusammen, um so zu wirken, als wärt ihr direkt aus dem Spiel *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* entsprungen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto muss mindestens eine Person im Kirby-Look zu sehen sein. Außerdem wünschen wir uns einen entsprechenden Hintergrund. Begebt euch doch einfach nach draußen in die Natur und nutzt die herrliche Frühlingsstimmung als Grundlage für eure Fotos.

3. Da es sehr schwer ist, sich als Kirby zu verkleiden, lassen wir dieses Mal auch gezeichnete Werke gelten. Das bedeutet, ihr dürft selbst den Farbpinsel schwingen und ein Bild für uns malen. Selbstverständlich wünschen wir uns dabei eine kunstvolle Nachstellung einer Szene aus dem Spiel *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*. Wir sind gespannt auf eure Ideen und freuen uns auf eure Bilder!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Juni 2015 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Thomas Sippel gefiel uns am besten!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Kirby auf diesem Screenshot aus dem neuen Wii-U-Spiel *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*? Schickt eure Texte bis zum 29. Mai 2015 an: redaktion@n-zone.de!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)**
und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

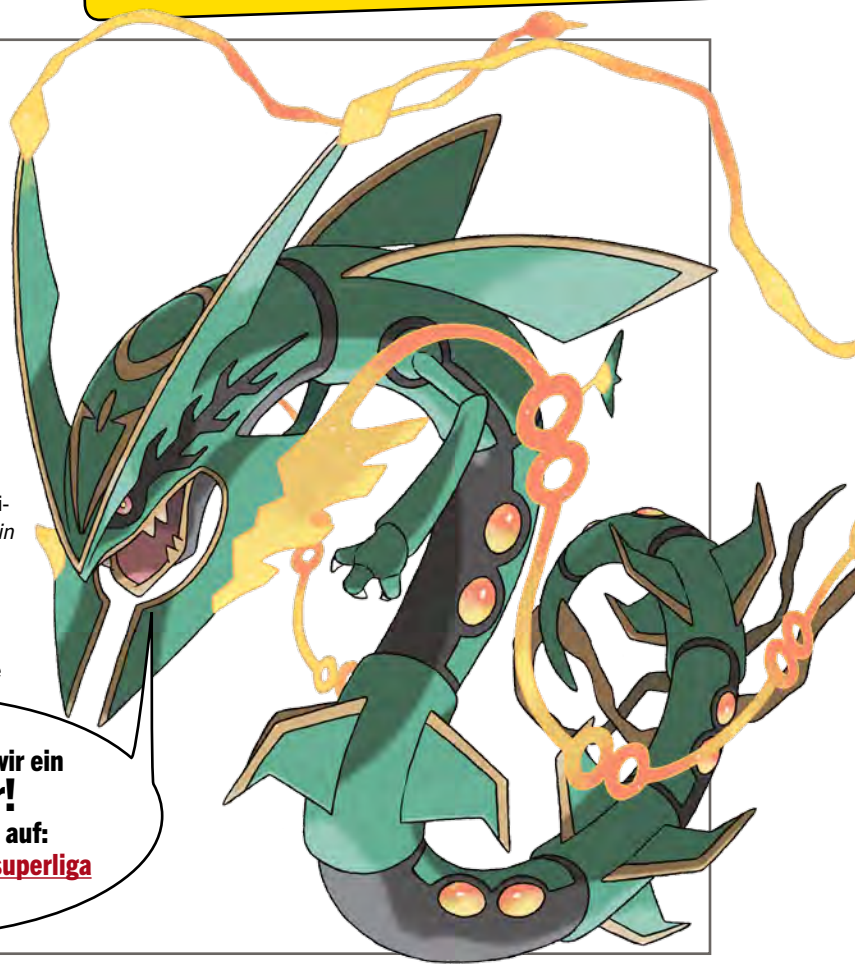
Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“.

Bei der „N-ZONE-Superliga“ handelt es sich um unsere Facebook-Seite (www.facebook.com/nzonesuperliga), die als zentrale Anlaufstelle zur Organisation von Turnieren dient. Bei der letzten Veranstaltung handelte es sich um ein *Super Smash Bros.*-Turnier (Wii U) mit insgesamt 64 Teilnehmern und einer mehrwöchigen Laufzeit. Der Wettbewerb ist inzwischen abgeschlossen und auf der rechten Seite findet ihr die Ergebnisse. In einem packenden Finale setzte sich Kai Pergl, besser bekannt als Twomix, mit einem 3:0-Sieg gegen seinen Kontrahenten Greddy Knight (Eddy) durch und sicherte sich somit den 1. Platz. Für diese Leistung hat Kai *Captain Toad: Treasure Tracker* für Wii U und einen Marth-Amiibo erhalten. Der Sieger des vergangenen *Super Smash Bros. Brawl*-Turniers Eddy durfte sich über einen Fox-Amiibo freuen. Der Yoshi-Amiibo ging an Vi Strow (Light), der im Spiel um Platz 3 gegen De Enel (DNL) gewinnen konnte. Die Veranstaltung wurde von unserem Turnier-Profi Robin Cheah durchgeführt. Infos zum nächsten Turnier und eine Umfrage gibt’s demnächst auf unserer Facebook-Seite – also nichts wie mitmachen!

In der Superliga planen wir ein *ORAS*-Turnier!
Weitere Infos findet ihr auf:
www.facebook.com/nzonesuperliga



AKTUELLES SUPERLIGA-TURNIER

PAARUNGEN IM HALBFINALE

Greddy Knight vs. Vi Strow

Kai Pergl vs. De EnEl

PAARUNGEN IM FINALE

Greddy Knight vs. Kai Pergl

ERGEBNIS

1. Platz: Kai Pergl (Twomix)

2. Platz: Greddy Knight (Eddy)

3. Platz: Vi Strow (Light)

Die Preise fürs Siegertreppchen wurden von Nintendo gesponsert.

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit September letzten Jahres können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum. Viel Spaß beim Wettkampf!

Unser großer *Super Smash Bros.*-Wettbewerb innerhalb der „N-ZONE-Superliga“ ist beendet, doch wir planen bereits den nächsten Wettbewerb. Damit euch in Zukunft keine Turniertermine entgehen, besucht einfach www.facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir“ und beteiligt euch an unserer Community!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-ccm-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folgen) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Hier kommt die Auflösung der Highscore-Missionen aus den N-ZONE-Ausgaben 02/15 und 03/15: Nach der Prüfung aller Einsendungen hat sich herausgestellt, dass unser Leser Elias (Eli123) bei beiden Aufgaben als Sieger hervorgegangen ist. Die „Wario-Abfahrt“ (*Mario Kart 8*) hat Elias in einer Rekordzeit von 1:47.750 Minuten absolviert. Den Level „Sternenexpress im Schneesturm“ (*Captain Toad: Treasure Tracker*) schaffte er in 45 Sekunden und unterbot damit die Vorgabe des Spiels um ganze 20 Sekunden. Als Doppelgewinner hat Elias ein etwas größeres Überraschungspaket erhalten!

DIE NEUE DIGITALE N-ZONE!

Die N-ZONE begleitet euch jetzt überall: Wir erklären, wie die neue Digitalausgabe funktioniert und welche Versionen von Deutschlands großem Nintendo-Fachmagazin wir euch anbieten dürfen.

Wer sich den Weg zum Kiosk sparen möchte, hat nun noch mehr Möglichkeiten, die N-ZONE digital zu lesen. Im Gegensatz zur Print-Version, die ihr aus dem Kiosk oder dem Zeitschriftenhandel kennt, gibt es hier interaktive Bildergalerien und Videos direkt in den Artikeln. Umständliches Scrollen auf kleinen Geräten wie Smartphones gehört ebenfalls der Vergangenheit an – hier schafft ein reiner Text-Lese-Modus Abhilfe und präsentiert euch unsere Seiten pur schwarz auf weiß. Außerdem bietet unsere neue Digitalausgabe eine Volltextsuchfunktion, die sich über alle digital verfügbaren Ausgaben hinweg erstreckt. So findet ihr schnell alle Artikel zu einem gewünschten Titel.

Was kostet die neue Digitalausgabe der N-ZONE?

Trotz der angesprochenen Text-Komfortoption und den tollen Zusatzfunktionen wie den Bildergalerien oder den Videos ist eine Digital-Ausgabe der N-ZONE mit 3,99 Euro sogar noch günstiger als die gedruckte Magazin-Ausgabe am Kiosk. Solltet ihr euch für ein Digital-Abonnement entscheiden, bezahlt ihr dafür effektiv nur knapp 3,83 Euro pro Ausgabe bei einem Jahresabo. Wir empfehlen euch, das Abo unter http://shop.computec.de/nzone/n-zone-digital direkt über den Verlag abzuschließen. Bestehende Print-Abonnenten erhalten in unserem Print/Digital-Kombiabo die Digital-Ausgabe für einen Euro zusätzlich pro Monat.

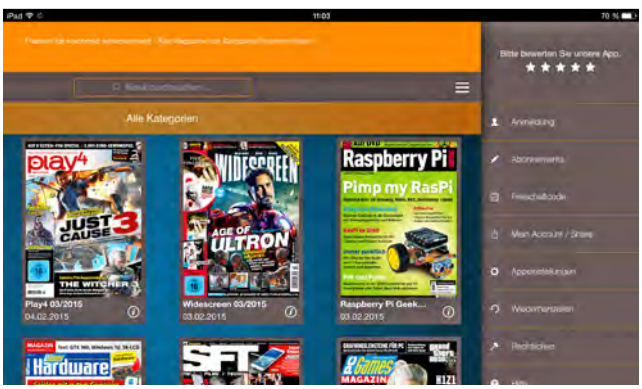
Welche digitalen Plattformen stehen zur Wahl? Und welche Endgeräte werden unterstützt?

Die N-ZONE gibt es als App für iOS-Geräte wie iPhone oder iPad im App Store. Android-Anwender mit entsprechendem Smartphone oder Tablet können ebenfalls zu unserer App greifen, die es bei Google Play zum Download gibt. Weiterhin unterstützt wird das Kindle Fire. Falls ihr die Digitalausgabe lieber am PC im Browser lesen möchtet, könnt ihr unseren ePaper-Service nutzen (alle Infos: siehe Kasten). Darüber hinaus gibt es die N-ZONE auch via iKiosk, OnlineKiosk oder Pressekatalog. Hierbei handelt es sich allerdings um externe Anbieter, sodass hier Bildergalerien oder Videos nicht enthalten sind.

Welche unterschiedlichen Abomodelle gibt es im Computec-Shop zur Auswahl?

Interessiert ihr euch nur für die brandneue Digital-Variante unseres heiß geliebten Zockermagazins? Dann hätten wir für euch ein 1-Jahres-Abo im Angebot, das ihr im Computec-Shop unter http://shop.computec.de/nzone/n-zone-digital aktivieren könnt. Möchtet ihr auf die gedruckte Ausgabe der N-ZONE nicht verzichten, wünscht euch das Heft aber zusätzlich auch noch in digitaler Form, könnt ihr unter derselben Web-Adresse ein Print/Digital-Kombiabo abschließen. Mit diesem Paket bieten wir euch das stärkste Preis-Leistungs-Angebot, das wir für unser Magazin jemals auf die Beine ge-

Bevor ihr das Digital-Angebot nutzen könnt, registriert euch bitte im Browser unter https://4dp.4players.de/pressmatrix/de.computec/de.computec.kiosk/register



Falls ihr die Registrierung über die App durchführt, klickt im Menüpunkt auf „Mein Account/Share“ und anschließend auf die von euch gewünschte Registrier-Option.

Ihr wollt das ePaper eurer N-ZONE einmal so richtig ausprobieren? Dann holt euch die komplette Ausgabe 03/15 im Computec-Store – und das völlig kostenlos!

stellt haben: die digitale Ausgabe kostet dabei für Printabonnenten nur einen Euro mehr pro Ausgabe. Wichtig: Ihr könnt kein einzelnes Heft für einen Euro kaufen, sondern müsstet euer aktuelles Print-Abo auf ein Print/Digital-Kombiabo umstellen. Wendet euch dafür bitte gern an unseren Abo-Dienstleister (erreichbar per E-Mail unter: computec@dpv.de oder per Telefon: 0911/99 39 90 98). Der Aufpreis wird wie das normale Abo über die bereits gewählte Zahlungsart (Rechnung, Kreditkarte oder Bankeinzug) berechnet. Hier dürft ihr euch als Neuabonnent auch eine Prämie aussuchen (unter anderem warten Amazon- oder iTunes-Gutscheine auf euch).

Die Abos im Überblick:

- **1-Jahres-Abo N-ZONE Digital (€ 46,00)**
- **1-Jahres-Abo N-ZONE Digital und Print als Kombinations-Abo (€ 58,00)**

So registriert ihr euch für Digital-Käufe oder hinterlegt die Daten für euer Print/Digital-Abo:
Bevor ihr das Digital-Angebot voll nutzen könnt, müsst ihr euch neu registrieren (andere Computec-Accounts, zum Beispiel euer videogameszone.de-Login, sind hier nicht gültig). Seid ihr im Browser unterwegs, ruft ihr dazu bitte folgende Adresse auf: https://4dp.4players.de/pressmatrix/de.computec/de.computec.kiosk/register.

Verwendet ihr stattdessen ein Tablet oder Smartphone, klickt ihr in der Android-, iOS- oder Kindle-App rechts oben auf das Symbol mit den drei Linien. Dadurch öffnet sich an der Seite ein weiteres Menü, wo ihr nun den Punkt „Mein Account/Share“ auswählt und dann die Option „Registrieren“ verwendet. Falls ihr bereits Digital-Abo-Kunde von Computec-Magazinen seid, könnt ihr direkt nach der Registrierung bequem eure Abonnenten-Nummer und eure Postleitzahl eingeben, um die Ausgaben herunterzuladen.

So meldet ihr euch nach einer erfolgreichen Registrierung im N-ZONE-Kiosk an:
Nach der abgeschlossenen Registrierung müsst ihr euch mit den neuen Zugangsdaten im Browser auf unserer ePaper-Startseite anmelden (epaper.computec.de). Klickt dazu in der rechten Leiste auf das Kopf-Icon und wählt den Menüpunkt „Anmeldedaten“ aus. Dort klickt ihr auf den Button „Anmelden“ und gebt dann eure E-Mail-Adresse und euer Passwort ein. Falls ihr eine App nutzt, klickt ihr wieder auf das Symbol mit den drei Linien und wählt ganz oben „Anmeldung“ aus. Falls ihr ein falsches Passwort eingebt, bleibt der Anmeldebildschirm weiterhin aktiv. Solltet ihr bereits früher Käufe getätigt haben, lassen sich diese über den App-Menüpunkt „Wiederherstellen“ neu laden. Die Option „Wiederherstellen“ ist außerdem auch dann erforderlich, wenn ihr zuvor noch eine veraltete Version unserer App installiert hattet und nun auf die neue Version wechselt.

Wie kauft man eine Ausgabe der N-ZONE, wenn man die Browser-Variante nutzt?
Wenn ihr eingeloggt seid, wählt ihr einfach auf der ePaper-Startseite (epaper.computec.de) die gewünschte Ausgabe aus und klickt auf das Cover, um die kostenlose Leseprobe zu starten. Während ihr darin blättert, erscheint ein Hinweis, dass ihr das Heft per Paypal kaufen könnt. Folgt danach bitte den weiteren Anweisungen.

Und wenn ich eine App nutze?
Dann geht ihr genauso vor und wählt die gewünschte Ausgabe aus. Bei der Leseprobe erscheint der Button „Ausgabe kaufen“ – wahlweise als Einzelausgabe oder Abo. Da die Käufe über euren Account plattformübergreifend sind, könnt ihr die Digital-Ausgabe auf mehreren Geräten lesen (PC, Tablet, Smartphone). Wir raten allerdings dringend davon ab, eure Zugangsdaten mit anderen Personen zu teilen, da ansonsten eine Sperre des Accounts droht.

Benjamin Kegel

FREIE AUSWAHL: HIER BEKOMMT IHR DIE DIGITALE AUSGABE DER N-ZONE

Es gibt sieben Möglichkeiten, die N-ZONE digital zu beziehen. Und nicht jede bietet dieselben Inhalte. Deswegen geben wir euch einen Überblick, was ihr wo in welchem Umfang erhaltet – natürlich inklusive praktischer QR-Codes, damit ihr gleich zum entsprechenden Angebot kommt!

Erweiterte PDFs

In der kostenlosen App könnt ihr Einzelhefte mit Videos, Galerien und mehr erwerben, ein Abo abschließen und Leseproben ansehen. Nun für Tablets und Smartphones! Bei der Browservariante müsst ihr euch in unserem neuen Webshop zuerst registrieren (siehe Erklärung oben). Anschließend könnt ihr Einzelausgaben und Sonderhefte per Paypal kaufen.

ITUNES

iTunes

GOOGLE PLAY

Google play

KINDLE

amazon.de

BROWSER

Reine PDF-Versionen

Hierbei handelt es sich um eine reine PDF-Variante der N-ZONE, ohne zusätzliche Bildergalerien oder Videos. Auf iKiosk könnt ihr die N-ZONE im Browser und auch in Form einer App lesen. Auf OnlineKiosk und Pressekatalog findet ihr Einzelausgaben und Jahresabo in reiner PDF-Form.

IKIOSK

iKiosk

PRESSEKATALOG

PresseKatalog Online-Kiosk

ONLINEKIOSK

ONLINE KIOSK

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

GEHT NINTENDOS NEUE GESCHÄFTSSTRATEGIE AM WUNSCH DER KUNDEN VORBEI?

Die traditionsreiche Geschichte Nintendos war und ist für Fans des Unternehmens spätestens seit dem Einstieg ins Videospiel-Geschäft ein wahres Auf und Ab: Mal sehen wir den Mario-Konzern an der absoluten Spitze des Erfolgs und als unangefochtenen Marktführer, mal sackt er weit hinter die Konkurrenz zurück und wird als konkursreif angesehen. Bei allem schwankenden Erfolg blieb eines aber immer gleich: Der ungemein gute Ruf des Unternehmens, der hauptsächlich darauf beruht, dass man im Konzern die Spieler auf den Nintendo-Konsolen und -Handhelds anscheinend nicht nur als potenzielle Geldquelle ansieht, sondern tatsächlich ebenso darauf bedacht ist, ihnen ein unterhaltsames und zufriedenstellendes Spielerlebnis zu bieten. Was für ein Unterschied zu manch anderem Mitbewerber auf dem Markt! Nun, zumindest war es bisher so. Angesichts der prekären finanziellen Situation, in der sich Nintendo seit längerer Zeit befindet, ließ sich die Firmenleitung zu einigen Entscheidungen hinreißen, die unter treuen Fans zumindest für Stirnrunzeln sorgen. Da wäre etwa die Tatsache, dass *Xenoblade Chronicles X* anlässlich des Japan-Launches zahlreiche Day-One-DLCs aufweist, die also ergo problemlos auch in das Spiel hätten integriert werden können. Solche Zusatzinhalte, welche alleine dazu dienen, zusätzliches Geld in die Kassen zu spülen, und keinerlei Nutzen für die Spieler aufweisen, hatte Nintendo noch vor wenigen Monaten kategorisch ausgeschlossen. Es wird sich zeigen, ob weitere Nintendo-Spiele denselben Weg gehen werden. Auch die Amiibo-Situation geht angesichts schon jetzt unzähliger Figuren nebst zahlreicher Spezial-Editionen deutlich am Wunsch der Kunden vorbei. Von der ursprünglichen Ankündigung, dass sich die Plastikhelden mehr oder minder in allen Amiibo-kompatiblen Spielen benutzen lassen und nicht an eine bestimmte Software gebunden sind, hat man sich inzwischen weit entfernt.

Und dann wäre da ja noch der Einstieg ins Mobile-Geschäft, der angeblich keinerlei Auswirkungen auf das 3DS-Portfolio haben sollte. Die Tatsache, dass Level-5 *Professor Layton 7* und *Fantasy Life 2* exklusiv für Tablets und Smartphones veröffentlicht, muss nichts mit Nintendos neuer Strategie zu tun haben, die zeitliche Korrelation ist aber sehr auffällig. Wir wollen jetzt nicht den Teufel an die Wand malen – wir sind uns sicher, dass der Wunsch der Kunden Nintendo nach wie vor ein Anliegen ist. Gerade der bezüglich Preis und Inhalt sehr faire *Mario Kart 8*-DLC beweist das. Der Konzern muss aber definitiv aufpassen, dass man angesichts des Ziels Gewinnmaximierung nicht jene Spieler vergrault, die Mario, Link und Co. seit Jahrzehnten die Treue halten.

Euer N-ZONE-Team

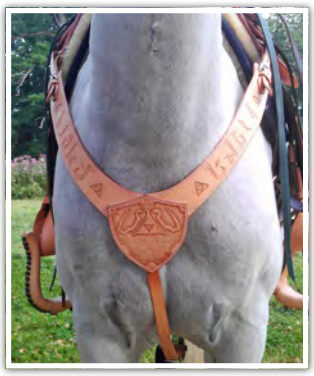
AUFGESATTELT!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
seit vielen Jahren bin ich absoluter *The Legend of Zelda*-Fan, im Grunde schon seit meiner Kindheit. Generell begeistert mich Nintendo durch tolle Spiele immer wieder aufs Neue. Natürlich muss ich auch ein großes Lob an das gesamte N-ZONE-Team aussprechen, da das Magazin echt super und immer wieder lesenswert ist!

N-ZONE: Vielen lieben Dank für die schönen Worte – glaub uns, bei uns hocken genauso große *Zelda*-Fans wie du :-)

Ein paar Worte zu mir: Ich bin selbstständige Sattlerin Fachrichtung Reitsport (das heißt, ich baue Sättel für Pferde, fertige Hundezubehör, Taschen, Lederwaren jeglicher Art und mache Reparaturen). Da ich meinem Pferd einen Maß-Westernsattel bauen wollte, stellte sich die Frage, was für Muster beziehungsweise Verzierungen diesen Sattel schmücken sollten. Es musste etwas sein, das mir auch noch in fünf bis zehn oder sogar in zwanzig Jahren gefallen würde. Nun, wie schon am Anfang erwähnt, begeistert und begleitet mich *The Legend of Zelda* schon seit zwanzig Jahren, warum also nicht die nächsten Jahre auch noch? Durch diesen Gedanken hatte sich für mich die Wahl mei-

Christina schickt uns Bilder ihres Westernsattels im *Zelda*-Design – selbstgemacht, wohlgemerkt. Wir sind beeindruckt!



nes Motivs entschieden – *The Legend of Zelda* sollte es also sein! Entstanden ist schließlich ein Westernsattel mit passendem Zubehör, nämlich Vorderzeug für die Brust des Pferdes und Kopfstück. Da Westernsättel sehr individuell gefertigt werden können, wenn sie auf Maß gebaut werden, hatte ich die Möglichkeit, ganz nach meinen Vorstellungen arbeiten zu können. Ich kann garantieren, dass ich alles selber und von Hand gefertigt habe. Die Metallbeschläge (große, runde, silberne Platten mit Triforce-Symbol) wurden speziell von einem Goldschmied angefertigt, ganz nach meinen Vorgaben. Ich gehe davon aus, dass es sich um ein absolutes Einzelstück weltweit handelt. Aus diesem Grund würde ich euch nachfolgend gerne einige Bilder präsentieren. Solch eine Motiv-Wahl ist eher untypisch für Verzierungen eines Westernsattels, aber dadurch einzigartig. Außerdem habe ich ganz individuell die Zeichnungen zusammengestellt. In der Realität sieht der Sattel natürlich noch viel besser aus, ich hoffe, es kommt aber auch auf den Bildern halbwegs rüber. Ich würde mich über ein Feedback eures Teams freuen und hoffe, die Idee und der Sattel gefallen euch. Zudem würde es mich freuen, wenn ihr es mir ermöglicht, mein Werk mit den anderen Lesern der N-ZONE zu teilen :-)

N-ZONE: Aber hallo, darauf, dass wir dein Meisterwerk abdrucken, kannst du dich verlassen! Dein Sattel ist wirklich, wirklich beeindruckend, vielen Dank, dass du ihn mit uns teilst :-) Die Arbeit, die dort hineingeflossen sein muss, lässt uns vor Ehrfurcht erblassen!

Mit freundlichen Grüßen,
Christina Ludwig

DELETE-DRAMA

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ich bin ein Leser der ersten Ausgabe und habe eine etwas spezielle Frage zur Virtual Console für die Wii.

N-ZONE: Na, dann frag mal drauflos :-)

Seit rund 25 Jahren bin ich Videospieler und kenne mich somit mit diesem Hobby auch ziemlich gut aus. Es gibt jedoch eine Sache, die ich bis heute einfach nicht verstehen kann: Nintendo verpflichtet seine Kunden, vor der Weitergabe oder dem Verkauf der Konsole die Downloads (Spiele und Kanäle) zu löschen. Was macht das für einen Sinn? Da sich Nintendos System den Internet-Anschluss oder Besitzer beziehungsweise neuen Käufer nicht „merken“ kann, ist ein Löschen doch sinnlos! Wenn die heruntergeladenen Spiele und Kanäle vorher gelöscht werden, können diese doch vom neuen Besitzer sofort wieder heruntergeladen werden. Wenn ich als Wii-Besitzer beispielsweise ein Game lösche, kann ich dieses ja auch immer wieder downloaden. Wenn ein neuer Besitzer die (vor dem Verkauf gelöschten) Downloads nicht mehr herunterladen kann, dann muss doch das System der Virtual Console den Internet-Anschluss erkennen. In diesem Fall wäre es aber nicht möglich, nach einem Umzug und mit einem anderen Anschluss die Spiele weiter benutzen zu können, oder? Da ich seit vielen Jahren der größte Fan des Mario-Konzerns bin und Nintendo auch in den schweren Marktzeiten verteidigt habe, ist mir diese Angelegenheit sehr wichtig.

N-ZONE: Grüß dich, Marco! Die Lösch-Aufforderung Nintendos hast du ein wenig falsch verstanden. Erstens kann dich das Unternehmen natürlich nicht dazu zwingen, die Daten von deiner Konsole zu löschen – wenn du sie verkaufst und das nicht tust, ist das nun einmal so. Allerdings hat der Konzern durchaus Interesse daran, dass du deine Daten löschst. Denn was sind Spiele, die der neue Besitzer herunterladen kann, ohne sie zu bezahlen? Genau, ein potenzieller finanzieller Verlust für Nintendo! Du hast übrigens völlig recht: Wenn du deine Daten einfach nur löschst, sind sie natürlich nicht weg, schließlich sind sie an die Konsole gebunden (was ebenfalls kein ideales System ist, aber das Thema hatten wir in den Leserbriefen ja schon zur Genüge). Mit der Internetverbindung hat das rein gar nichts zu tun, die kannst du wechseln, so oft du möchtest. Es besteht jedoch die Möglichkeit, deine Konsole zu formatieren und damit tatsächlich sämtliche Daten zu löschen, die drauf gespeichert sind. Die Wii befindet sich anschließend wieder im selben Zustand, den sie beim Kauf gehabt hat. Das zu tun, kann dir, wie gesagt, keiner vorschreiben. Solltest du deine Downloads mit Kreditkarte bezahlen, würden wir dir beim Verkauf deiner Konsole aber dennoch dazu raten, damit du beim Betrachten deiner Rechnung im Anschluss keine böse Überraschung erlebst.

Leser Lucas schickt uns ein Bild, das er im Urlaub auf Teneriffa gemacht hat – beim Anblick dieses Schildes musste er nämlich sofort an Nintendo denken.

Freundliche Grüße aus der Schweiz, **Marco Hulinsky**

PIXEL-HELD

Liebes N-ZONE-Team!
Ich bin zwar noch nicht lange Leser eurer Zeitschrift, aber seitdem ich meine erste Ausgabe der N-ZONE gekauft habe, bin ich ein großer Fan von euch! Ich wollte einfach mal „Danke“ sagen und habe euch ein Link-Pixelart gebastelt. Ich hoffe, es gefällt euch :)

N-ZONE: Es gefällt uns sogar sehr gut! Vielen Dank für deine Zusendung und die netten Worte. Wir hoffen, du bist auch in Zukunft zufrieden mit uns :-)

Ihr seid übrigens daran schuld, dass ich nur noch *The Legend of Zelda* und *Mario* spiele ;-) Freue mich schon total auf die nächste Ausgabe! Macht weiter so! Liebe Grüße aus Ulm, **Anonym**

ARCHIV-ANFRAGE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich bin seit späten Gamecube-Zeiten ein großer Fan eurer Zeitschrift – und finde, ihr macht nach wie vor einen prima Job. Seit Ende 2005 kaufe ich jedes einzelne Heft und besitze auch noch immer alle Ausgaben. Das Problem, das sich daraus ergibt: Die ganzen Magazine nehmen eine Menge Platz weg (das Foto, das ich euch geschickt habe, zeigt nur einen kleinen Teil des Papierberges), teilweise lagern sie auch noch bei meinen Eltern. In den nächsten Wochen steht bei mir ein Umzug an – und ich möchte eigentlich weder die ganzen Hefte schleppen, noch alle wegwerfen. Gibt es eine Möglichkeit, die Jahrgänge irgendwie digital, zum Beispiel als PDF-Dateien, zu bekommen? Es geht nur darum, dass ich die guten Hefte in einer anderen Form noch weiter besitze. Wenn das irgendwie möglich ist, wäre ich ungeheuer glücklich und zu ewigem Dank verpflichtet. ;) Bitte

Julian packt auf Youtube regelmäßig unser Magazin aus und kommentiert das sehr sympathisch. Außerdem schickt er uns Bilder seiner Nintendo-Sammlung – vielen Dank!

schaut doch mal, ob es da einen Weg gibt. Wenn euch dabei Kosten (zum Beispiel für einen Datenträger) entstehen, würde ich die freilich gerne übernehmen.

N-ZONE: Hallo, Ralf! Zuallererst: Danke, dass du uns schon so lange die Treue hältst! Anfragen wie deine bekommen wir tatsächlich recht häufig – können aber leider nicht mit einer allzu befriedigenden Antwort aufwarten. Eigentlich verfügen wir inzwischen ja für Fans wie dich über eine digitale Ausgabe der N-ZONE. Leider erlaubt es diese aber nicht, auf Hefte vor Start der digitalen Ausgabe zuzugreifen, weil es zig Monate dauern würde, die ganzen Hefte entsprechend zu bearbeiten. Allerdings: Wir hören eure Rufe, und wir werden diesen Wunsch im Auge behalten. Sollte sich irgendwann eine Möglichkeit ergeben, ein Online-Archiv Realität werden zu lassen, erfahrt ihr es natürlich bei uns im Heft.

Feine Grüße, **Ralf Peterek**

HEFT-SHOW

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin seit zwei Jahren ein großer Fan eures Magazins. Ich mache auch Let's Shows von eurem Magazin auf meinem YouTube-Channel (mein Kanal heißt MrJulienator, falls die Werbung erlaubt ist ;-)). Außerdem schicke ich euch noch Bilder meiner Sammlung. Macht so gut weiter wie immer!

N-ZONE: Hi, Julien! Da du so sympathisch Werbung für unser Magazin machst, wollen wir die Eigenwerbung mal durchgehen lassen ;-) Danke für deine Bilder und dafür, dass du dich mit unserem Heft so intensiv auseinandersetzt!

Mit freundlichen Grüßen
Julien Siegmund

NACHGEFRAGT

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich war echt baff, als ich meinen Leserbrief in der N-ZONE gefunden habe! Vielen Dank dafür!

Bei Leser Ralf stapeln sich die N-ZONEs und er ist auf der Suche nach einer platzsparenderen Sammelmethode. Leider können wir ihm da aktuell nur bedingt weiterhelfen.

N-ZONE: Gern geschehen :-)

Nun aber: Mir sind noch mal drei Fragen eingefallen.
1. Als ich mir *Yoshis Island DS* gekauft habe (mein drittes Spiel!), fand ich es einfach nur super. Neulich habe ich es mal wieder gespielt und würde ihm eine Wertung von 90 % geben. Ihr habt dem Spiel auch 89 % gegeben. Warum ist das Spiel trotzdem nie wirklich bekannt worden und musste viel Kritik einstecken?

N-ZONE: Nun ja, „nicht bekannt" ist bei Nintendo immer relativ. Auch vergleichsweise schlecht laufende Pilzkönigreich-Spiele sind zumeist noch erfolgreich. *Yoshi's Island DS* fand aber bei vielen Fans des Originals tatsächlich nicht allzu großen Anklang, was nicht zuletzt an einem gewissen Mangel an neuen Ideen lag. Wie du aber richtig sagst: Ein tolles Spiel war es dennoch!

2. Ist es so, dass man irgendwas mit der Wii U herunterladen muss, um überhaupt spielen zu können oder Ähnliches? Wenn ja, wäre das doof, weil ich kein WLAN habe.

N-ZONE: Nö! Wenn du bereit bist, dich auf Retail-Spiele zu beschränken und dir Online-Funktionen egal sind, brauchst du auf deiner Wii U kein Internet.

Gehört ihr auch zum anonymen Ich-hasse-das-dämliche-Grinsen-des-Bewohners-in-*Smash Bros*-weil-es-absolut-unpassend-ist-Klub? ;)

N-ZONE: Nein, wir sind im Wir-haben-Angst-vor-dem-Villager-weil-er-wie-ein-psychopathischer-Massenmörder-guckt-Klub ;-)

Macht weiter so! Euer Leser
Thomas S.

HAB EUCH LIEB!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte mich nach fast einem Jahr dafür bedanken, dass ihr damals meinen Leserbrief abgedruckt habt. Nun schreibe ich euch eine zweite Mail, weil ich nicht umhin komme, euch ein riesiges Lob auszusprechen. Euer Heft ist wirklich das beste, das ich jemals gelesen habe! Es ist informativ, erstklassig zu lesen und noch dazu wunderbar gestaltet. Ich bin kein Leser der ersten Stunde, habe es aber wahrscheinlich genauso lieb wie ebenjene.

N-ZONE: Dass uns jemand lieb hat, hat uns bisher noch niemand gesagt. Ach, da wird uns richtig warm ums Herz :-)

Zudem wollte ich euch fragen, was eigentlich euer liebstes Rollenspiel ist. Meine sind die Ableger der *Golden Sun*-Reihe. Demnächst möchte ich mir zudem ein N64 kaufen. Deshalb wollte ich euch fragen, was für Spiele ihr mir empfehlen könnt. Ich liebe Jump & Runs, Action-Adventures und eben Rollenspiele.

N-ZONE: Jump & Runs und Action-Adventures gibt es einige! Des Platzes wegen beschränken wir uns mal auf drei pro genanntem Genre. Jump & Runs: *Super Mario 64*, *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*. Action-Adventures: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* und *Conker's Bad Fur Day*. Rollenspiel-technisch hingegen war das N64 sehr mau bestückt. Lass dir aber auf keinen Fall *Paper Mario* entgehen, das ist ein absoluter Klassiker!

Nun zu Nintendo; was haltet ihr von der Aktion, dass die *Super Smash Bros.*-Fans ab sofort über neue DLC-Charaktere abstimmen dürfen? Ich jedenfalls halte das für eine tolle Sache. Für welchen neuen Kämpfer gebt ihr eure Stimme ab?

N-ZONE: Wir finden die Aktion auch super! Ben ist riesiger *Metroid*-Fan und wünscht sich somit sowohl Ridley als auch den (etwas überdimensionierten) Bösewicht Kraid. Lukas wünscht sich einen *Tetris*-Stein, Marco kann sich nicht zwischen Simon Belmont aus der *Castlevania*-Reihe und Bayonetta entscheiden und Viktor fände Sora beziehungsweise Roxas aus den *Kingdom Hearts*-Spielen ganz toll.

Anbei schicke ich euch zudem ein Bild meiner *Zelda*-Sammlung inklusive coolem Wand-Tattoo, das ich von meiner Mutter zu Ostern bekommen habe. Liebe Grüße aus Freiburg, **Nikolai Wirtz**

N64 ON THE GO?

Sehr geehrte Damen und Herren,
wird es in absehbarer Zeit möglich sein, dass auch im Nintendo eShop des 3DS Super-Nintendo-, Game-Boy-Advance- und N64-Spiele verfügbar sind? Ich finde es schade, dass das bisher nur auf der Wii U der Fall ist. Ich hatte vor längerer Zeit mal gelesen, dass die eShops zusammengelegt werden sollen. Habt Ihr Informationen darüber, wann das geschehen wird? Der 3DS wäre hardwaremäßig doch sicherlich dazu in der Lage, solche Spiele darzustellen.

N-ZONE: Nun, zumindest bezüglich SNES und GBA hast du da auf jeden Fall recht. Tatsächlich haben Teilnehmer des sogenannten Botschafter-Programms vor einigen Jahren exklusiv zehn GBA-Spiele für den 3DS als Downloads spendiert bekommen. Ob es bei dieser einmaligen Aktion bleibt oder nicht, weiß jedoch nur Nintendo. Bei N64-Spielen hingegen sind wir uns nicht ganz so sicher, ob diese sich einfach so auf dem Handheld emulieren ließen. Inoffizielle Emulatoren für die technisch ähnlich leistungsfähige PSP hatten mit N64-Titeln ganz gehörig zu kämpfen. Generell darfst du aber nicht erwarten, dass die eShops von Wii U und 3DS in der Art zusammengelegt werden, wie du dir das vorstellst – die „Zusammenlegung" ist de facto bereits erfolgt und hört auf den Namen Nintendo Network ID. Heißt im Klartext: Deine Downloads sind durch ein Konto verknüpft, die verschiedenen Downloads sind aber nach wie vor den jeweiligen eShops vorbehalten.

Mit freundlichen Grüßen, **Fabian**

N-ZONE U

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich finde es im Prinzip gut, dass es die N-ZONE auch als ePaper gibt. Allerdings wollte ich fragen, ob ihr nicht mal an eine App für die Wii U gedacht habt. Dann könnte man die N-ZONE auch auf dem Gamepad lesen. Wäre so etwas schwierig zu realisieren?

N-ZONE: Die Idee ist prinzipiell natürlich gut, scheitert allerdings an mehreren Punkten. Erstens wäre es tatsächlich sehr aufwendig, eine solche App zu realisieren – die Struktur von Apps für die Nintendo-Konsole und jenen für Smartphones und Tablets unterscheidet sich markant. Zudem dürfte die Gruppe derer, welche das Heft wirklich auf dem Gamepad lesen wollen, verschwindend gering sein und den zusätzlichen Aufwand finanziell kaum rechtfertigen – trotz solch treuer Fans wie dir. Zu guter Letzt könnten wir so eine Entscheidung auch nicht wirklich treffen, das geht nicht von der Redaktion, sondern von anderen Abteilungen in unserem Haus aus. Trotzdem hoffen wir, dass du mit dem vorhandenen Angebot zufrieden bist :-)

Liebe Grüße, **Andreas**

KINGDOM HEARTS U

Hey-yo ihr N-ZONE-Leute,
ich habe nur eine ganz kurze Frage an euch: Wird *Kingdom Hearts 3* auch für die Wii U erscheinen? Es gab schließlich auch viele Ableger der Reihe für DS und 3DS.

N-ZONE: Hallo Anton! Nein, leider wird *Kingdom Hearts 3* nicht auf der Nintendo-Konsole landen, es ist nur für PS4 und Xbox One angekündigt. Es ist aber gut möglich, dass irgendwann ein neues Spin-off der Reihe für den 3DS erscheint – Wii U halten wir für eher unwahrscheinlich.

Macht's gut, **Anton Z.**

Woran man erkennt, dass unser Leser Nikolai ein großer *Zelda*-Fan ist? Nun, sein riesiges Wandtattoo könnte ein Indikator sein.

PREISFRAGE

Hey liebe N-ZONE-Redaktion,
nun lese ich euer Magazin schon seit 2006. Mir fällt aber auf, dass sich der Preis in den letzten Jahren etwas erhöht hat. Ich als österreichischer Leser bekomme die Erhöhungen noch stärker zu spüren als die deutschen Leser: 2006 waren's noch 3,50 Euro, dann kraxelte der Preis weiter auf 4,00 Euro, nun sind wir bei 5,10 Euro angelangt. Meine Frage lautet ergo, wieso sich der Preis so erhöht hat. Mir ist schon klar, Qualität kostet nun mal, dennoch war ich etwas überrascht, als ich mir die aktuelle N-ZONE gekauft hatte.

N-ZONE: Grüß dich, Patrick! Den Hauptgrund für die Erhöhung sprichst du ja schon an: Qualität kostet und wir tun unser Möglichstes, euch jeden Monat ein überzeugendes Heft abzuliefern. In Zeiten sinkender Print-Verkaufszahlen muss eine Heftpreis-Erhöhung ab und an leider sein, um das Magazin dennoch rentabel und gleichzeitig die bekannte Qualität zu halten. Glaube uns, am liebsten würden wir euch das Heft gratis geben, schließlich sind wir hier in der Redaktion alle riesige Nintendo-Fans. Viktor sagte es aber bereits im Editorial unserer letzten Ausgabe: „Wir hoffen, euch ist die N-ZONE die 60 Cent extra wert und wir werden natürlich auch weiterhin alles geben, um euch bestmöglich mit all den spannenden Themen rund um den Nintendo-Kosmos zu versorgen!"

Liebe Grüße aus dem sonnigen Wien, **Glatz Patrick**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WAS IST BLOSS MIT KONAMI LOS?

Metal Gear-Schöpfer Hideo Kojima scheidet im Streit, *Silent Hills* erscheint nicht mehr und Konami selbst zieht sich von der US-Börse zurück: Macht das Traditionsunternehmen den Laden dicht?

Lukas: Nun, Ben, das ist für Nintendo-Spieler vielleicht kein allzu heißes Thema, mich als großen Fan der Reihe trifft es aber ungemein: Konamis vielversprechendes Horror-Prestigeprojekt *Silent Hills*, welches als Kooperation von *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima und Kult-Regisseur Guillermo del Toro in der Mache war, wurde gecancelt. Auch für Besitzer von Wii U und 3DS von Relevanz ist jedoch die Tatsache, dass bei Konami derzeit so allerhand im Argen zu liegen scheint. Willst du vielleicht einen kurzen Überblick zu den besorgniserregenden Entwicklungen geben?

Ben: Na ja, den Überblick kann man, glaube ich, ziemlich kurz und prägnant zusammenfassen: Konami und Kojima haben keinen Bock mehr aufeinander. Warum das so ist, welche Gründe zu diesem Zustand geführt haben, ob das (halte ich für ziemlich wahrscheinlich) Ego in der Chefetage eine Rolle spielt oder ob man sich einfach nur auseinandergelebt hat? Ich weiß es nicht. Und wohl sonst auch nicht viele, bis auf die Top-Kreise bei Konami selbst. Was mir aber überhaupt nicht einleuchtet, ist, warum man wegen dieses Zerwürfnisses gleich *Silent Hills* cancelt? Ich höre ja als Bäckerei auch nicht auf, Semmeln zu produzieren, nur weil ein Bäcker seinen Job schmeißt. Dann holt man sich halt einen neuen – aber das ist vielleicht auch ein Symptom des grassierenden Problems bei Konami: Man definiert sich selbst offenbar so sehr über einige wenige große Namen, dass man nun lieber das Konzert absagt, statt neue Bands einzuladen.

Lukas: Nun, der Kojima-Streit ist ja demzufolge, was aus dem Konzern nach außen sickert, nur das Symptom eines noch größeren, vor sich hin schwelenden Konflikts: Konamis Spiele-Geschäft geht es alles andere als berauschend, von der US-Börse hat man sich vollständig zurückgezogen. Unbestätigten Gerüchten zufolge will man sich komplett aus der klassischen Gaming-Branche zurückziehen beziehungsweise nur noch den Mobile-Markt beliefern. Verwundern würde ein solcher Schritt nicht wirklich: Konamis Gewinne am Videospiele-Markt stagnieren seit Jahren. Im Gegenzug feiert der Konzern in Japan große Erfolge mit den sogenannten Pachinko-Glücksspielautomaten. Bei einer solchen Interessenverschiebung seines Heimatkonzerns erscheint es logisch, dass Branchen-Urgestein Kojima sein Heil in der Flucht sucht, wenn du mich fragst.

Ben: Na ja, da muss Konami sich aber schon auch an die eigene Nase fassen. Dieser Erfolg regnet eben nicht spontan vom Himmel – was ist denn in den letzten Jahren bei Konami so los gewesen? *Metal Gear*, *Pro Evolution Soccer*, etwas *Castlevania*, ein paar neue Ideen zur *Silent Hill*-Serie, Remakes und HD-Fassungen. Wirklich frische Ideen im Konsolensektor? Da fallen mir bestenfalls *Neverdead* und *El Shaddai: Ascension of the Metatron* ein. *Neverdead* war Grütze und *El Shaddai* ist jetzt auch schon wieder fast fünf Jahre her, zudem Konami dafür nur die Distribution in Europa übernommen hat. Verstehe mich nicht falsch, allein schon wegen *Bloody Roar* und natürlich *Silent Hill* – eine meiner absoluten Lieblingsserien – liebe ich diese Firma. Aber was da gerade passiert, ist in meinen Augen das Ende einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung.

Lukas: Das stelle ich auch gar nicht infrage, ich sehe das genauso wie du! Konami hat's verbockt und auf diesen Umstand reagieren sie nun anscheinend mit einer Panikreaktion, welche spontan mal ihren prominentesten Entwickler aus ihren Reihen vertrieben hat. So. Und damit wir in dieser Kolumne nicht die ganze Zeit mehr oder minder einer Meinung sind: Welcher Teil ist dein liebstes *Silent Hill*?

Ben: Ganz klar: Nummer 2!

Lukas: Verdammt, meiner auch! Nun gut, dann wird das wohl nichts mit dem Streitgespräch ;-)

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 07/2015

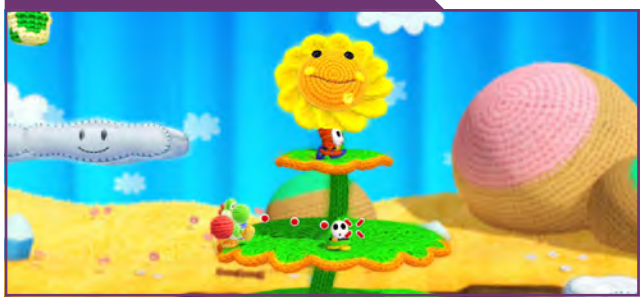
ab 17.06.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

SPLATOON (Test)

Nächsten Monat liefern wir euch einen ausführlichen Test zu sämtlichen Modi in Nintendos buntem Shooter-Vergnügen für Wii U!

YOSHI'S WOOLLY WORLD (Test)

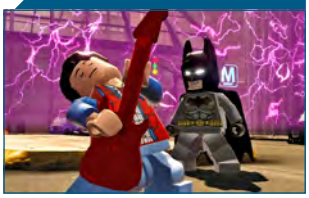


Wenn uns das Glück (und Nintendo) gewogen ist, trifft die Test-Version zu Yoshis neuem Hüpf-Abenteuer für Wii U noch rechtzeitig für den Test in der kommenden Ausgabe ein.

HATSUNE MIKU … (Test)

…*Project Mirai DX* ist der erste 3DS-Ableger von Segas erfolgreicher Rhythmusspiel-Reihe. Lohnt sich der Kauf?

LEGO DIMENSIONS (Vorschau)



Wir liefern erste Spieleindrücke zu Warners Kampfansage auf *Skylanders* und *Disney Infinity*!

play4 Ausgabe 06/15

In Deutschlands meistverkauftem Playstation-Magazin findet ihr dieses Mal allerhand Infos zum kürzlich angekündigten *Call of Duty: Black Ops 3* sowie Vorschauen zu *Deus Ex: Mankind Divided* und *Star Wars: Battlefront*. Zu den Topthemen zählen außerdem ein Test zum PS4-exklusiven Rollenspiel-Hammer *Bloodborne* und ein Special rund um das Phänomen DLC.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stefanie Groß, Melisa Kujević, Oliver Nitzsche, Katharina Reuss
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

FÜR ANDROID & iOS

GAMES TV 24

DAS SAGEN DIE USER:

»Ja, absolut genial die App!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Endlich für Android, Danke! Bitte weiter so. :-)«

»Sehr tolle App, schöne, informative Videos. Super Qualität über AirPlay.«

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC, iOS & Android

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

JETZT MIT KINO-TRAILER- & WORLD-OF-WARCRAFT-KANAL

Auf iOS inklusive FLIPr-Stop-Motion-Videos

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

Google play

Available on the App Store